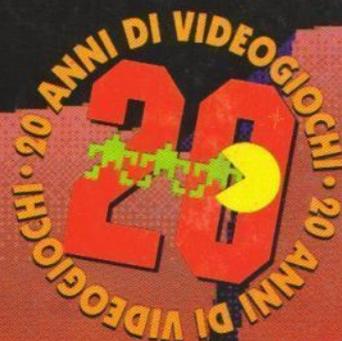
AMIGA PC
ATARI ST
CONSOLE PORTATILI
MEGADRIVE
SUPER NES
+ ALTRI...

Anno IV n. 7/8 K 42
LUGLIO-AGOSTO 1992
Lire 5500

20 ANNI DI VIDEOGIOCHI • 20 ANNI DI VIDEOGIOCHI • 20

Glénat

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

# A-TRAIN

LA SIMULAZIONE GLOBALE CHE HA FATTO IMPAZZIRE IL GIAPPONE

## ACES OF THE PACIFIC

NEI CIELI DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE CON GLI ASSI DELLA DYNAMIX

## TNT

LA SOLUZIONE DI STAR TREK

## LAWNMOWER MAN

*Gli effetti speciali del primo film europeo di realtà virtuale*

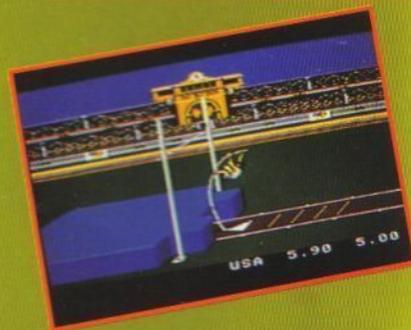
## BREZNEV, ELTSIN, GORBACIOV

*Chi risolverà la Crisi del Cremlino?*

## RECENSIONI

ETERNAM • LURE OF THE TEMPTRESS • ASHES OF THE EMPIRE • WIZKID • VENGEANCE OF EXCALIBUR • GO SIMULATOR • HARDBALL III • SUPER TETRIS • RISKY WOODS • BOROBODUR • PACIFIC ISLANDS • CHAMPIONSHIP MANAGER • AQUAVENTURA • TV SPORTS BASEBALL • FIRETEAM 2200 • THE ADMIRAL • THIRD REICH • 4D SPORT BOXING • SHADOWLANDS • MONKEY ISLAND II • COOL CROC TWINS • D-GENERATION • MIGHT & MAGIC III • LORD OF THE RINGS • BONANZA BROS


http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

**JOYSTICKS**
**ED ACCESSORI**

SV 127

SV 122

SV 124

SV 123

SV 125

SV 133

SV 131

SV 128

SV 119

COMPATIBILITÀ
COMMODORE, ATARI, ETC.

I marchi Commodore e Atari, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici.

**HTD** HIGH TECNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l.

34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/A


http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Dopo la recensione esclusiva di *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* del mese scorso (che per prudenza e modestia abbiamo definito un "semplice" scoop e che oggi, dopo aver visionato tutte le riviste inglesi, francesi, tedesche e spagnole di giugno, possiamo chiamare col nome che si merita - ESCLUSIVA EUROPEA), ecco un altro "colpo": la recensione esclusiva di *A-Train*, il nuovo simulatore ferroviario/cittadino/finanziario della giapponese Artdink, pubblicato in Occidente dalla Maxis. Si tratta infatti della prima recensione europea di questo stupendo gioco che è destinato a stabilire un nuovo standard nel genere dei simulatori di realtà.

Insomma, da quando K è realizzata esclusivamente in Italia - senza utilizzare materiale della rivista inglese ACE - abbiamo inanellato una esclusiva italiana (*Ultima VII*) e due esclusive europee (*Indy IV* e *A-Train*). Niente male per una rivista che ha sede ai confini dell'impero anglosassone del software.

A questo punto non ci resta che augurarvi buona lettura - le chicche di questo numero non si fermano ad *A-Train*, come potete vedere dal sommario di questa pagina - e buone vacanze. Arrivederci a settembre...

P.S. Se vi capita di passare per Milano tra il 17 e il 21 di settembre, fate un salto al Sim Hi-Fi e venite a trovarci allo stand di K.

# 41

# sommario



**12** Artwick, Crammond, Crane... sono alcuni tra i migliori programmatori di questi 20 anni. Gli altri li trovate nel solito appuntamento mensile.

**69** Gorbie ha sbagliato? Con Baffone l'impero si sarebbe salvato? *Crisis in the Kremlin* vi dà la possibilità di riscrivere la storia.

**38** Accuratamente storico. Se *Red Baron* vi aveva conquistato, dovete volare nei cieli della Seconda Guerra Mondiale con *Aces of Pacific.*

**43** Cosa succede se si resta intrappolati in un parco giochi grande come un pianeta? Giocate a *Eternam* e lo saprete.

**95** Paolo "Spock" Paglianti è salito a bordo dell'Enterprise e ha risolto tutto il gioco...con l'aiuto di capitan Kirk.

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

**EDITORE**
GLENAT ITALIA
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

**REDAZIONE**
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

**CONCESSIONARIA PUBBLICITA'** L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

**DIRETTORE RESPONSABILE** Riccardo Albini

**COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE** Alberto Rossetti

**COORDINAMENTO EDITORIALE** Benedetta Torrani

**SEGRETERIA DI REDAZIONE** Franca Badioli

**REDAZIONE** Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Simo Crosignani, Andrea Minini, Paolo Paglianti

**COLLABORATORI** Marco Andreoli,Yuri Abietti, Giorgio Baratto, Alessandro Cattelan, Alessandro Diano, En Mariani, Mario Maron, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Alex Pasetto, Tiziano Toniutti, Gary Penn Steve Cooke, Derek de la Fuente

**ART DIRECTOR**
Maria Montesano

**IMPAGINAZIONE ELETTRONICA**
Dante Pesenti

**FOTOCOMPOSIZIONE** Typing (MI)

**STAMPA** Valprint (Brugherio, MI)

**DISTRIBUZIONE** SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

**ABBONAMENTI**
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia posta intestati a: GLENAT ITALIA via Mecenate 91 - 2013 MILANO
Tel:02/5095870-1

**ARRETRATI**
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia posta intestati a: GLENAT ITALIA via Mecenate 91 - 2013 MILANO
Tel: 02/5095870-1

http://speccy.altervista.org/

# K-NEWS

## Campionato Italiano di Videogiochi

La manifestazione che la RCS - Grandi opere sta conducendo in collaborazione con la Giochi Preziosi e le riviste K e Game Power sta avendo un grande successo. Un notevole numero di ragazzi (i dati in nostro possesso fin ora indicano un numero di partecipanti superiore ai 3000) si è cimentato con destrezza nei videogiochi, durante le trasmissioni del *Birimbao*, trasmesse nelle città di Napoli, Roma e Firenze da alcune televisioni locali, per il titolo di campione regionale.
I primi classificati verranno convocati a Milano in occasione del SIM HI-FI per la finalissima in cui verrà assegnato il titolo di campione nazionale.

## Dal PC al VCR sul TV

È finalmente disponibile, ad un prezzo accessibile (intorno alle 300.000), un accessorio che permette a tutti i felici possessori di schede grafiche VGA di trasformare il segnale video in uscita dal loro computer in segnale composito. Il nome del prodotto è "VGA to PAL" ed è distribuito in Italia dalla FCH di Livorno che lo fornisce completo di cavi per il collegamento ad un televisore o ad un videoregistratore S-VHS.
L'adattatore si installa all'esterno dell'elaboratore ed è corredato da alcune utility software.

Per informazioni:
TEL. 0586/863300
FAX 0586/863310.

## Continua la crescita del gioco di ruolo

Il quinto campionato nazionale di Dungeons & Dragons ha registrato quest'anno circa 3.500 iscritti, con un incremento superiore al 20% rispetto al 1991. Le squadre iscritte sono state 592, composte quasi tutte da 6 giocatori ciascuna, distribuite in una trentina di città italiane. Queste cifre confermano la crescita del fenomeno gioco di ruolo in Italia e rendono la manifestazione un evento unico in Europa, in cui cui il gioco di ruolo agonistico non è mai uscito dall'ambito delle convention di appassionati.
Ora che le fasi eliminatorie sono terminate, si attende la finalissima che si svolgerà a Gradara, nell'ambito del III Festival Italiano dei Giochi, sabato 26 settembre, a cui parteciperanno le 9 squadre qualificate.

## Lewis firma per la Psygnosis

La famosa casa di software inglese Psygnosis ha firmato un contratto con Carl Lewis, probabilmente l'atleta più famoso del mondo, per sfruttare la sua immagine nel suo prossimo gioco sportivo. Il gioco che si chiamerà *The Carl Lewis Challenge* verrà pubblicato in concomitanza con le Olimpiadi di Barcellona e probabilmente segnerà l'ingresso della casa inglese nel mercato delle console, mercato dal quale fin ora si è sempre tenuta fuori, affidando la conversione dei suoi successi a terzi.

## Batman ritorna!

Il 19 giugno si è tenuta negli Stati Uniti la prima del film *Batman Returns*, il secondo film del nuovo ciclo dedicato all'eroe dei fumetti. Regista e protagonista sono rimasti gli stessi (rispettivamente Tim Burton e Michael Keaton). La vera novità del film è rappresentata dai nemici di Batman: il Pinguino (Danny De Vito) e la Donna Gatto (Michelle Pfeiffer). Il film è atteso sugli schermi di tutta Italia per il mese di settembre e, contemporaneamente, dopo anni di assenza, tornerà in edicola una rivista quindicinale dedicata interamente al giustiziere della notte, edita da Glenat Italia coordinata da Fulvia Serra e diretta da Giovanni Ungarelli.

## Kappa difende i colori italiani

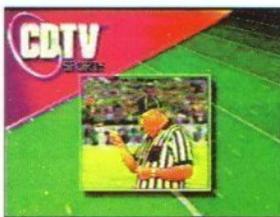
Nel capolavoro calcistico della Sensible *Sensible Soccer* ci siamo anche noi! Se fra le squadre di fantasia selezionate Computer Mags, troverete fra i giocatori un tapino chiamato *Cappa* che altri non è se non l'impersonificazione della vostra redazione preferita (speriamo!), peccato che i programmatori inglesi non siano stati molto precisi riguardo a quella K che manca, comunque fa piacere essere l'unica rivista italiana ad essere inserita in un gioco così fantastico. Approfittiamo di questo spazio per scusarci con i lettori: nella recensione del numero scorso di *Sensible Soccer* avevamo citato la presenza del medico, che nella nostra versione del gioco era presente e funzionante. Motivi probabilmente legati ai tempi e/o difficoltà di implementazione e alla data di uscita hanno costretto i programmatori ad eliminarlo: speriamo di poterlo ritrovare in una prossima versione. A quando *Sensi Soccer 2*?

# NEWS

## Ma quanto vale esattamente un K?

5500 lire risponderete voi! Bé, a dire il vero ci stavamo riferendo all'unità di misura della memoria dei computer e non alla nostra rivista. Recentemente la Commissione Europea ha decretato dopo un lungo periodo di attesa che un Kilobyte non corrisponde più a 1024 byte bensì, molto più semplicemente, a 1000. Il resto del mondo aveva preso questa decisione già parecchio tempo fa e ora finalmente l'Europa si è adeguata al nuovo standard.

## Novità CDTV

Sembra che finalmente qualcosa stia cominciando a muoversi intorno al CDTV, il brutto anatroccolo di casa Commodore che non si vuole decidere a trasformarsi in cigno.
Lo standard CDXL che consente di ottenere il Full Motion Video su un quarto di schermo viene utilizzato da diversi programmi dell'ultima generazione, fra questi troviamo la riedizione di *TV Sport Football* che è stata dotata per l'occasione di vere e proprie animazioni televisive. Un altro prodotto molto interessante che utilizza lo standard CDXL è il nuovo CD commemorativo della NASA che include animazioni di tutti gli eventi più importanti nella grande avventura dell'uomo nello spazio. Questi nuovi prodotti uniti alla disponibilità dell'unità A570 per Amiga potrebbero invertire la tendenza di mercato che vede relegato il CDTV in una fascia di utenza estremamente limitata.

L'arbitro di TV Sport Football

Un tecnico della NASA

## La AdLib è fallita!

Può sembrare incredibile ma la casa produttrice della scheda sonora per PC più popolare del mondo è fallita. Al momento non si hanno ancora informazioni precise riguardo alla causa del fallimento ma sembra che una ditta di Singapore si stia già muovendo per acquistare i diritti per i prodotti AdLib. La ditta canadese stava infatti per lanciare la Gold Card, una scheda sonora più avanzata che avrebbe dovuto frenare la concorrenza della Sound Blaster, e ora, ovviamente quel progetto fa gola a molti. Il governo canadese sta comunque prendendo in considerazione l'idea di rilevare la società per non lasciare il patrimonio tecnologico nelle mani di una ditta straniera.

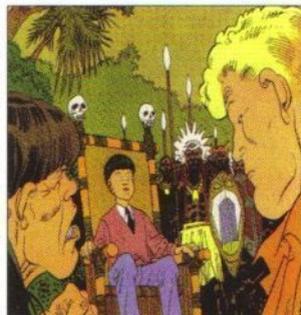
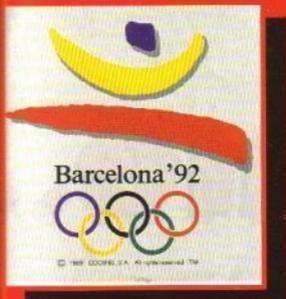
## Vite Infinite?

Se appartenete a quella fetta di videogiocatori che non possono vivere senza terminare un gioco, sarete felici di sapere che una nuova cartuccia per ottenere gabole, vite infinite e chi più ne ha più ne metta, è uscita per l'Amiga. La Action Cartridge Super IV oltre ad includere la maggior parte delle possibilità previste dalle cartucce della serie Action Replay, permetterà di utilizzare un hard disk grazie ad un connettore passante, funzionerà con l'ECS, con 2 Mega di Chip RAM e con il Kickstart 2.04. Al momento non si conosce ancora chi l'importatore in Italia ma se seguirete le pagine di K vi terremo informati di eventuali sviluppi.

## Il SIM compie 25 anni

Giunge alla 25esima edizione il SIM HI-FI che si svolgerà dal 17 al 21 Settembre 1992 alla Fiera di Milano. Come al solito la manifestazione offrirà il meglio nel campo dell'alta fedeltà e dell'elettronica di consumo, attirando migliaia di visitatori da tutta Italia. Fra le iniziative di maggior interesse troviamo una sezione dedicata ai gioielli dell'alta fedeltà, destinata a far sognare tutti gli appassionati di musica, grazie all'opportunità di provare impianti del valore di diverse decine di milioni in apposite salette allestite secondo rigorosi criteri di acustica. Naturalmente tutti i lettori di K potranno lustrarsi gli occhi rimirando le ultime novità del campo videoludico e addirittura è annunciata una speciale gara in Realtà Virtuale (gli avvenimenti di questo genere non sembrano mancare mai). Se vorrete potrete venire a trovarci nel nostro stand, vi aspettiamo!

## Il Gioco di Ruolo di Martin Mystere

È arrivato sugli scaffali dei negozi specializzati *Il Gioco di Ruolo di Martin Mystere*, un nuovo prodotto della DAS che consente di rivivere le avventure del famoso eroe dei fumetti bonelliani. Il gioco mantiene la compatibilità con il precedente prodotto della DAS dedicato a Dylan Dog, consentendo così degli interessanti cross-over. La DAS inoltre annuncia le sue prossime uscite che sicuramente faranno la gioia degli appassionati del genere. Si tratta, infatti, di *Vampire* e *GURPS*, due fra i più interessanti titoli presenti sul mercato mondiale. Il primo vi permetterà di affrontare i problemi che potrebbe incontrare un vampiro se vivesse nel nostro mondo, mentre il secondo si propone, riuscendoci, di offrire un sistema unico che permetta di giocare in qualsiasi ambientazione (ricordate la recensione apparsa su K più di un anno fa?).

## La NEC sbarca in Europa

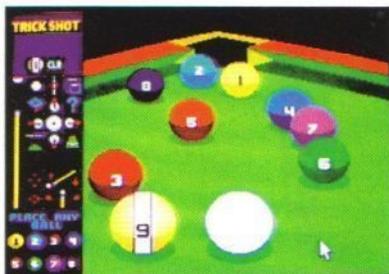
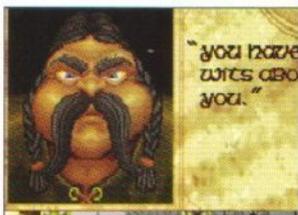
Sembra che finalmente il PC Engine stia per arrivare ufficialmente in Europa. L'operazione verrà condotta dalla Turbo Technologies, una sussidiaria gestita dalla NEC insieme alla Hudsonsoft.
Sul mercato europeo verrà lanciato soltanto il Duo, la nuova unità CD-ROM che incorpora il lettore CD insieme alla console. La tecnologia CD della NEC ha già diversi anni di sviluppo alle spalle ed alcuni giochi per il Duo sono davvero impressionanti. L'arrivo della nuova macchina è previsto per i primi mesi del '93, ora non resta che vedere come risponderanno la Sega e la Nintendo a questo attacco mosso contro il loro decennale monopolio europeo.

http://speccy.altervista.org/

# Kanteprime.

**Anche noi stiamo per andare in vacanza, il caldo di Milano comincia a farsi soffocante ma le software house non sembrano avere mai pace, continuando a sfornare giochi per tutti gli appassionati. Se siete anche voi fra quelli che in vacanza, invece del gatto o del canarino, si portano il computer, ecco le anteprime che Andrea Minini, Derek dela Fuente e Gary Penn hanno raccolto per voi.**

## Pool Virgin Games

Dopo che il suo primo simulatore di biliardo *Jimmy White Whirlwind Snooker* ha entusiasmato la critica di tutta Europa, Archer Maclean ha deciso di ritornare sul luogo del delitto.
Pool sarà il suo nuovo programma basato, questa volta, su una versione del biliardo più conosciuta e popolare anche qui da noi in Italia. Il popolare programmatore inglese ha affermato che utilizzerà le stesse tecniche vincenti già ammirate in *Whirlwind Snooker* e le migliorerà aggiungendo gli indispensabili numeri sulle palle. Tutti voi appassionati di biliardo fareste bene a seguire le pagine di K per la recensione che sicuramente troverete nei prossimi numeri. Il gioco sarà disponibile da questa estate per Amiga e ST ed è prevista, per il futuro, anche una versione per PC.

## Ragnarok Mirage

La neonata Mirage si sta cominciando a dare da fare, dopo *Darkseed*, recensito sul numero scorso e *Ashes of the Empire* di cui ci occupiamo nelle pagine di questo numero, la casa di Congleton ci proporrà *Ragnarok*, un gioco da tavolo con un background alquanto originale. Nel gioco, infatti, dovrete impersonare il ruolo del dio

Odino, capo della mitologia vichinga, che si aggira sulla terra munito della plancia di gioco della Tavola Reale. Il vecchio Odino intende infatti sperimentare sugli umani le sue tattiche di gioco, per poter uscire indenne dal Ragnarok, la fine del mondo vichingo.
Nel gioco affronterete diversi avversari umani, ognuno con il suo carattere e il suo stile di gioco e dovrete sconfiggerli sia utilizzando i pezzi bianchi che quelli neri. Il gioco, che per ora è previsto per il PC, è dotato di divertenti animazioni nello stile di *Battle Chess* e appassionerà sicuramente tutti gli amanti dei giochi da tavolo.

## Fables and Fiends: The Legend of Kyrandia Virgin

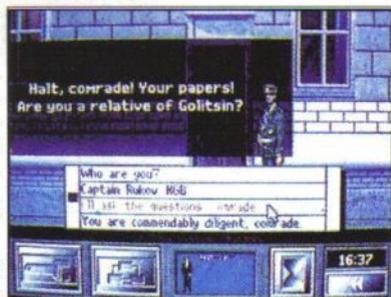
La Westwood Associates (il team che ha prodotto la famosa serie di *Eye of the Beholder*) si è unita alla Virgin per proporre questo nuovo gioco ad ambientazione fantasy. *Legend of Kyrandia* differisce però dagli altri giochi di avventure fantastiche, in quanto l'enfasi non è posta sul combattimento. L'avventura è più simile ad un racconto nello stile di *Alice nel Paese delle Meraviglie* ed è piena di particolari di atmosfera come alberi che producono gemme, leprecauni ed altri motivi tipicamente fiabeschi. Nel gioco interpreterete Brandon, il cui nonno è stato tramutato in pietra dal malvagio Malcom; il vostro scopo sarà ovviamente di sconfiggere il perfido Malcom e di salvare il vostro caro nonnetto.
Il gioco uscirà quest'autunno e sarà disponibile per Amiga e PC.

## Nigel Mansell's World Championship Gremlin

Non sarà la prima volta di Nigel Mansell nel mondo dei videogiochi - ci fu un patetico tentativo da parte della Martech, circa quattro anni fa. Ora però sembra che a Nigel verrà resa giustizia e il prossimo lavoro della Gremlin sembra piuttosto interessante. *Nigel Mansell's World Championship* ha qualche leggera somiglianza con

*Super Monaco GP* della US Gold, ma niente più che pochi particolari. In *NMWC* il giocatore può fare pratica e correre su 16 circuiti del Mondiale di Formula 1, in cui tutti i particolari dei loro corrispettivi nel mondo reale sono riprodotti alla perfezione. Per ricreare l'effetto di una corsa ad alta velocità alla Gremlin stanno utilizzando un misto di sprite e grafica poligonale. I programmatori non sono preoccupati di eventuali paragoni con *Formula One Grand Prix* di Geoff Crammond. "I due giochi sono diversi," dice Ian Richardson, portavoce della Gremlin. "*F1GP* è una simulazione molto più seria, mentre il nostro *Nigel Mansell*, pur essendo altrettanto accurato, adotta un approccio più orientato verso il divertimento." Il programmatore della versione Amiga è Damien Hibbard che promette l'uscita del gioco per l'autunno di quest'anno.

## KGB Virgin Games

I programmatori francesi della Cryo che ci hanno regalato un capolavoro grafico e sonoro come *Dune*, si sono messi al lavoro su un prodotto completamente differente, un gioco di investigazione e di intrighi, qualcosa di simile a *Floor 13*.

In *KGB* interpreterete l'ex capitano Maksim Rukov, recentemente trasferito al dipartimento P del KGB, nei giorni immediatamente precedenti al putsch di agosto.

Il dipartimento P è stato appositamente creato per indagare su possibili casi di corruzione all'interno del servizio segreto sovietico e il capitano Maksim si rende subito conto che il KGB è un ricettacolo di cospiratori di ogni sorta.

Starà a voi completare le specifiche missioni che vi permetteranno di svelare le varie cospirazioni che minacciano la Rodina.

Il gioco sarà disponibile da settembre per Amiga e PC.

## Hero Quest II
**Gremlin**

"*Hero Quest II* deve molto all'aspetto e allo stile di gioco dell'originale ma sia graficamente che dal punto di vista dell'atmosfera verrà migliorato enormemente," sostiene il designer, Paul Green. "Introdurrà molto più gioco di ruolo e si libererà di alcuni dei limiti imposti dal gioco da tavolo, diventando un vero e proprio videogioco." In *Hero Quest II*, potrete scegliere fra otto personaggi differenti, ognuno con le sue caratteristiche e abilità speciali (il Barbaro, per esempio, non è troppo sveglio, ma è robusto, forte, un maestro nel combattimento e ha la capacità di entrare in una "furia combattiva" quattro volte al giorno, raddoppiando così la sua forza). Anche il sistema con cui i personaggi si muovono ed agiscono è stato modificato. Ogni giocatore ha a sua disposizione 20 punti che può spendere per compiere varie azioni ogni turno. Per esempio, camminare o aprire una porta richiede solo un punto, mentre esaminare un'area ne richiede ben cinque e così via. Paul sta cercando di creare 10 trame principali più molti altri scenari secondari. Ci saranno almeno 25 mostri diversi e più di 40 incantesimi da lanciare. Kevin Dudley, il programmatore, e Matt Furnis, il grafico, porteranno le idee di Paul sull'Amiga e sull'Atari ST entro l'autunno di quest'anno.

## Tornado Digital Integration

La risposta inglese a *Falcon 3.0* sta per arrivare e sarà firmata Digital Integration. *Tornado* viene presentato come la simulazione di volo più realistica presente sul mercato (un affermazione che si sente spesso di questi tempi) e a giudicare dal materiale visionato fino ad ora ci sono buone probabilità che i programmatori della DI siano riusciti nell'impresa. Il gioco includerà tutte e tre le versioni dell'aereo multiruolo (inglese, tedesca ed italiana) e vi permetterà di vedere il paesaggio davanti a voi per una distanza di 25 miglia. Questo particolare consentirà di evitare che le colline sorgano dal terreno improvvisamente, perché si formeranno pian piano all'orizzonte. Come tutti sanno, il Tornado è un aereo che per le missioni che è chiamato a svolgere, deve spesso volare a bassa quota, consci di questo fattore alla DI hanno dato molta importanza alla qualità grafica del terreno, arricchendolo con alberi che scorrono velocissimi sotto all'aereo, trasmettendo un senso di velocità davvero impressionante.

Il gioco sarà disponibile a partire da settembre per PC e supporterà la stragrande maggioranza delle configurazioni hardware.

## Buzz Aldrin's Race Into Space Interplay

I lettori di K più stagionati ricorderanno sicuramente con emozione il momento in cui, per la prima volta, un uomo posò piede sulla superficie della Luna. In quel momento uno dei più grandi miti della storia dell'umanità venne infranto e decine di poeti si trovarono privi della loro musa ispiratrice




http://speccy.altervista.org/

# .......anteprime

preferita.
Per tutti coloro che desiderano provare quel tipo di emozioni la Interplay ha messo in cantiere un gioco ispirato alle avventure dell'uomo nello spazio, con la collaborazione di uno dei pionieri dell'esplorazione spaziale. In *Buzz Aldrin* comanderete un centro di ricerche spaziali (sovietico o americano) e dovrete sviluppare un vostro piano per la conquista della Luna. Avrete a vostra disposizione 140 astronauti che dovrete addestrare fino a formare un equipaggio da poter utilizzare nella vostra prima missione, un team di psicologi vi aiuterà nel valutare le reazioni dell'equipaggio ai vostri programmi, fornendovi anche delle informazioni riguardo alla compatibilità caratteriale degli astronauti. Il gioco girerà soltanto con scheda grafica VGA e sarà arricchito da decine di schermate tratte direttamente dagli archivi della NASA, sono previsti inoltre effetti sonori digitalizzati per i possessori di Soundblaster. Buzz Aldrin è stato coinvolto nel progetto fin dall'inizio e sta collaborando attivamente alla stesura del programma, dimostrandosi particolarmente interessato a questa versione computerizzata dell'avventura più grande della sua vita. Per chi non si accontenta di seguire le orme del programma spaziale americano, saranno disponibili alcuni progetti sperimentali che potranno essere sviluppati fino a renderli realizzabili. Il gioco sarà disponibile solo per PC a partire da questo autunno.

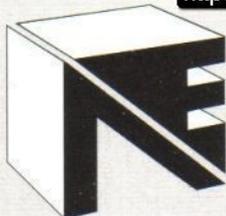
## Call of Cthulhu: Doom of Derceto
**Infogrames**

Le case di software francesi non smettono di stupire: dopo i meravigliosi *Cruise for a Corpse* e *Another World* della Delphine, è ora il turno della Infogrames di stupirci. La casa francese si è infatti aggiudicata i diritti del gioco di ruolo *Call of Cthulhu* (uno dei più grossi successi sul mercato americano, vincitore di diversi premi della critica a più di una convention) ispirato ai terrificanti miti partoriti dalla mente dello scrittore americano H.P. Lovecraft. Quello che sorprende nella realizzazione tecnica del gioco è sicuramente la parte grafica (come avviene spesso nei giochi di produzione transalpina), tutti i personaggi del gioco sono riprodotti in grafica 3D poligonale (con una tecnica non dissimile da quella utilizzata in *Cruise of a Corpse*) ma i paesaggi sono disegnati in grafica VGA a 256 colori, questo insieme riesce a dare vita ad un mondo che appare incredibilmente reale sugli schermi dei vostri computer. All'inizio del gioco potrete scegliere fra tre personaggi da controllare e dovrete investigare sulla misteriosa morte di un pittore che abitava una casa alquanto sinistra. Ovviamente in breve tempo comincerete a scoprire i malefici piani delle creature di Lovecraft che tenteranno in ogni modo di eliminarvi. Il gioco è previsto per PC e sarà disponibile solo a partire da questo autunno.

## The Offishal Aquabatics Games
**Millenium/Electronic Arts**

*James Pond*, il protagonista di due fra i giochi arcade di maggior successo per Amiga (*James Pond* e *Robocod*), sta per tornare una terza volta sui monitor del computer di casa Commodore. Il nuovo gioco si baserà su di una serie di eventi sportivi (con ovvi riferimenti alle imminenti Olimpiadi ) fra i quali i 110 metri ostacoli (gli ostacoli sono delle anguille elettriche, ahia!), il tiro alla vongola (!?!) e altri ancor più buffi. La Millenium sta sviluppando il gioco per Amiga insieme alla versione per Megadrive, di conseguenza la grafica sarà virtualmente identica nelle due versioni.
James Pond dovrà affrontare altri agenti segreti fra cui ranocchie , aragoste ed altre creature acquatiche ma siamo sicuri che saprà uscire vincitore dalla sfida.
Con un totale di 10 eventi che mescoleranno azione platform con smanettamento del joystick (alla *Decathlon* per intenderci), *The Offishal Aquabatics Games* promette di essere un vero spasso, considerando che alla Millenium mettendo al lavoro i loro migliori artisti sembrano essere riusciti nel (non facile) compito di migliorare la già ottima grafica di *Robocod*.
L'uscita del gioco è prevista per quest'estate e speriamo di potervi fornire la recensione nel prossimo numero (anche perché non vediamo l'ora di poterlo provare).

http://speccy.altervista.org/

Vasto assortimento giochi per PC in OFFERTA

NEWEL® srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono Negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

# PC NEWEL 286 PLUS!

**Pc 286 16/21 Mhz - 1 MB Ram - 1 Drive 3 1/2 (1,44 Mb)**
**1 Hard Disk 42 Mb - 1 Scheda VGA 256K - 1 Scheda Parallela**
**2 Schede Seriali - 1 Tastiera Estesa - Monitor VGA "Colori"**

## L. 1.399.000 IVA COMPRESA!

OMAGGIO
Mouse Microsoft Comp.
& 10 giochi!!!!!

GRATIS
Software Windows 3.0
Italiano (originale)

## ECCEZIONALZE OFFERTA NEWEL DISKS

Dischetti 3 1/2 Bulk DS-DD 1Mb 100% error free
certificati uno a uno - *Top Quality*

| | | |
|---|---|---|
| 10 Pz. | L. 1.000 | Cad. |
| 10 Pz. | L. 950 | Cad. |
| 10 Pz. | L. 900 | Cad. |
| 10 Pz. | L. 850 | Cad. |
| 10 Pz. | L. 800 | Cad. |
| 10 Pz. | L. 750 | Cad. |
| 200 etichette colorate | L. 19.000 | |

Confezione da 200 etichette colorate per dischetti 3 1/2 con un apposito collante che non danneggia i dischetti

| | |
|---|---|
| Portadischi 10 Pz. "Clip Box" | L. 3.000 |
| Portadischi 40 Pz. con serratura | L. 10.000 |
| Portadischi 80 Pz. con serratura | L. 15.000 |

## X-RAYS PROTECTOR L. 99.000

Nuovissimo schermo protettivo in cristallo trattato al carbonio, adatto a tutti i tipi di computer e monitor/TV.
Non permettere che i tuoi occhi, così importanti, si danneggino! Con X-RAYS POTECTOR oltre ad una maggiore chiarezza sul video, proteggi i tuoi occhi.
ORA NELLA NUOVA CONFEZIONE CON MESSA A TERRA E CLEANING KIT. ***NOVITA' U.S.A.***

Disponibili anche occhiali polarizzati per computer L. 39.000

Sottostampante 80 colonne per tutte le stampanti + raccoglicarta ~~L. 69.000~~ a sole L. 29.000

# PC PORTATILI IN OFFERTA

WINDOWS 3.0 Italiano "OMAGGIO"

### PC NOTEBOOK 286 LT
CPU 286, 1 Drive 3 1/2 (1,44), Video LCD VGA, 1 Mb RAM Exp. a 5 Mb, Hard Disk 20 Mb , Dos - 5
**L. 1.890.000**

### PC NOTEBOOK 386 LT
CPU 386 SX, 1 Drive 3 1/2 (1,44), Video VGA, 1 Mb RAM Exp. a 5 Mb, Hard Disk 40 Mb , Dos - 5
**L. 2.490.000**

### PC NOTEBOOK 386 LT PLUS
CPU 386 SX 20, 1 Drive 3 1/2 (1,44), Video LCD VGA, 2 Mb RAM Exp., Hard Disk 40 Mb , Dos - 5
**L. 2.690.000**

### PC NOTEBOOK 386 LT PLUS 60
CPU 386 SX 20, 1 Drive 3 1/2 (1,44), Video LCD VGA 64 tonalità, 2 Mb RAM Exp. a 8 Mb, Hard Disk 60 Mb , Dos - 5
**L. 2.890.000**

| | |
|---|---|
| ADD - LIB<br>Versione originale della scheda Audio | L. 179.000 |
| SUOND BLASTER PLUS 2.ø | L. 249.000 |
| SUOND BLASTER PLUS<br>PROFESSIONALE (comp. WINDOWS 3.1) | L. 399.000 |

*OFFERTA DEL MESE !!!*

| | |
|---|---|
| WINDOWS 3.0 *IN ITALIANO* | L. 125.000 |

*NOVITA' !!!*

| | |
|---|---|
| WINDOWS 3.1 | L. 225.000 |

**TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO SEMPRE IVA COMPRESA.**

# TOP 11

***In vent'anni di storia dei videogiochi ne sono passati di nomi agli onori della cronaca, troppi per poterli presentare nel poco spazio di questa rubrica. Ma non è solo per ragioni di spazio che abbiamo scelto di ridurre a 11 nomi questa galleria di software stars. Abbiamo dovuto, ma anche voluto, fare una scelta. Basata, principalmente, sull'originalità dei giochi.***

***Sappiamo che molti altri designer avrebbero potuto figurare in questa Top 11 - Sid Meier, Scott Adams, gli autori della Infocom, Jeff Minter, i Bitmap Brothers, tanto per fare qualche nome - ma abbiamo dovuto fare delle scelte. Potete condividerle o no, ma non c'è dubbio che gli 11 designer/programmatori elencati, in rigoroso ordine alfabetico, in queste pagine hanno elevato a forma d'arte la realizzazione di un videogioco.***

### BRUCE ARTWICK

Scommetto che pochi di voi conoscono il nome del designer di *Flight Simulator*, men che meno il suo volto. Bruce ha la faccia da tipico *nerd*, ma sicuramente ne ha anche il cervello. Il primo simulatore di volo per personal computer uscì nel lontano 1979 ed era in grado, pur con la tecnologia dell'epoca, di ricreare un'esperienza così simile al pilotare un Cessna 182 o un Piper Cherokee che fu un successo clamoroso fin da subito. Dopo di lui sono arrivati tutti, facendo anche cose per certi versi migliori, ma nessuno può togliergli il merito di essere stato il primo.

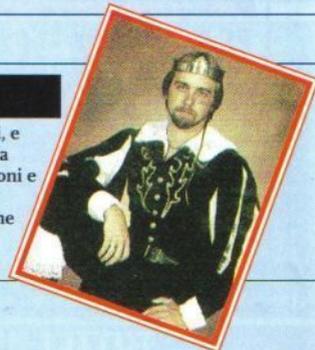
### DAVID CRANE

Se c'è un mito in questa Top 11, questi è David Crane. I lettori più giovani forse non si ricorderanno di *Pitfall* e *Decathlon*, ma quelli che hanno iniziato a giocare col VCS non potranno mai dimenticarsi queste pietre miliari dei videogiochi. *Pitfall* è stato, probabilmente, la prima avventura dinamica della storia - e che avventura! - mentre *Decathlon* era un capolavoro di programmazione. Pur avendo il VCS solo 4k di memoria RAM, Crane riuscì con un trucco a raddoppiarne la memoria a 8K e a infilarci dentro dieci eventi dieci: un'impresa titanica che l'ha fatto entrare nella storia.

### GEOFF CRAMMOND

Se dobbiamo parlare di originalità, Geoff Crammond merita il posto in questa Top 11 per *The Sentinel*, uno dei programmi per computer più originali di tutti i tempi: niente di mai visto prima, dentro o fuori un computer. Un gioco affascinante, carico di tensione e grondante giocabilità e divertimento e tutt'ora senza imitazioni. Ma Geoff Crammond è anche uno dei più continui e costanti designer/programmatori di tutti i tempi. Dai tempi di *Revs* sul C64 al recente capolavoro per 16-bit *Formula One Grand Prix*, passando per *Stunt Car Racer*, Crammond non ha sbagliato un gioco.

### RICHARD GARRIOTT

Probabilmente, la serie *Ultima* passerà alla storia come la saga fantasy più popolare del mondo dei videogiochi, e con essa passerà alla storia l'uomo che l'ha ideata, Richard Garriott alias Lord British. La saga di *Ultima* è senza dubbio il miglior esempio - se non l'unico - di videogioco etico e mitologico, pervaso da un insieme di concezioni e idealità artistiche che costituiscono una vera e propria poetica. Non a caso assomiglia alla saga degli Hobbit di Tolkien: Britannia, come la Terra di Mezzo, è un mondo convincente per la complessità della sua stratificazione storica e geografica e reso vivo da una forte coerenza interna.

### RON GILBERT (599)

Ideatore del sistema SCUMM ("Script Utility for Maniac Mansion"), Rob Gilbert è il braccio e la mente dietro le avventure grafiche Lucasfilm ora LucasArts - *Maniac Mansion*, *Zak McKracken* e *Monkey Island* - che hanno rivoluzionato questo genere popolarissimo in tutto il mondo. La sua è una rivoluzione nei contenuti più che nella forma: Gilbert è riuscito a fare della comicità lavorando su un mezzo "refrattario" all'umorismo come i videogiochi. La comicità è un arte difficile, eppure lui è riuscito a farci sorridere con la sua comicità surreale senza mai scadere nella battuta facile o di dubbio gusto.

### DAVID BRABEN & IAN BELL

Questa coppia di programmatori è passata alla storia - caso più unico che raro - per un solo gioco: *Elite*. Il genere di "commercio spaziale" è nato con questo titolo scritto per il BBC (che, incidentalmente, fu anche il primo gioco per cui furono messi all'asta i diritti per le possibili conversioni). Graficamente - ed è logico visto che correva l'anno 1984 - *Elite* fa parte ormai del passato dei videogiochi, ma dal punto di vista della dinamica di gioco e della giocabilità non è ancora stato superato nonostante siano passati ormai quasi dieci anni.

### WILL WRIGHT

Basta un titolo per giustificare la presenza di Will Right in questa Top 11: *Sim City*. Con *Sim City* Right e la Maxis hanno sconfessato l'idea che un gioco per essere divertente deve essere competitivo e avere un obiettivo ben preciso. In *Sim City* non c'è un obiettivo preciso né un solo modo di vincere e giocare. Ognuno può prefissarsi il suo obiettivo e raggiungerlo nei modi che più preferisce. Con *Sim City* Right ha portato nel mondo dei videogiochi la libertà di giocare come si vuole, e non come vuole il programmatore.

### SHIGERU MIYAMOTO

Poteva mancare un game designer giapponese in questa Top 11? La scelta è quasi obbligata, il creatore di Mario. Shigeru Miyamoto ha cominciato a lavorare alla Nintendo nel 1977, ma il suo posto nella storia risale al 1980, anno in cui diresse la realizzazione di *Donkey Kong*, il primo gioco in cui apparve l'idraulico più famoso del mondo. Da allora Miyamoto ha diretto la produzione di tutti i giochi di Mario, compreso il fantastico *Super Mario World*. I giochi di piattaforme con stanze e bonus segreti sono, in pratica, una sua invenzione (e del team che insieme a lui ha sviluppato i giochi di Mario).

### PETER MOLYNEUX

Inventare un nuovo genere all'alba del 1989 poteva sembrare un'impresa impossibile. Eppure, con *Populous*, Peter Molineaux c'è riuscito. I "simulatori di Dio" hanno tutti un debito con questo ex-sistemista che è diventato programmatore perché non sapeva fare altro nella vita. Provate a immaginare cosa sarebbero stati questi anni senza *Populous*: niente *Utopia*, niente *Megalomania*, niente *Castles*, tanto per nominarne alcuni. *Populous* è bastato da solo a rendere famoso Molyneaux in tutto il mondo (in Giappone è addirittura un idolo delle folle), ma con *Powermonger* e *Populous II* ha dimostrato che non era stato un fuoco di paglia.

### MIKE SINGLETON

Vi dice qualcosa il titolo *Lords of Midnight*? Da allora in poi Mike Singleton ha perfezionato sempre più il genere dei giochi di strategia multi-personaggi inaugurato alla grande con quel famoso titolo per Spectrum che conteneva ben 32.000 schermate grafiche. *Midwinter I e II*, e ora *Ashes of Empire*, sono le versioni moderne di quel gioco e ne continuano la tradizione di complessità strategica, spessore metodologico e innovazione grafica che caratterizzano i giochi di Singleton.

### ALEXEI PAJINITOV

Oltre ad essere il primo programmatore sovietico della storia dei videogiochi a diventare famoso in Occidente - Pajinitov è stato l'ideatore di *Tetris*, il gioco che ha rivoluzionato i "puzzle games" e dimostrato che quello che conta è la giocabilità - e il divertimento che se ne ricava - non i mega di grafica, l'overscan o il peso in chili del manuale. *Tetris* è forse l'unico gioco al mondo che riesce a conquistare - anzi a mesmerizzare - anche una persona che non ha mai preso in mano un joystick in vita sua. Scusate se è poco.

## VOTATE! VOTATE! VOTATE!

**Le scelte fatte in questa Top 11 sono, ovviamente, soggettive. Sappiamo che molti di voi saranno d'accordo su alcuni nomi e assolutamente contrari su altri. Anzi, molti, probabilmente, ci scriverete lettere indignate protestando perché abbiamo lasciato fuori uno o più dei vostri designer preferiti. Vi diamo quindi la possibilità di rifarvi inviandoci la vostra Top 11 (scoprirete anche la difficoltà di dover scremare nomi su nomi fino a restringere la lista a 11 programmatori).**

**Quali sono gli undici programmatori di giochi da casa da voi preferiti? Scrivete i loro nomi su una cartolina postale (indicando a fianco del nome almeno un gioco per cui meritano di essere inclusi nella vostra classifica) e inviatela al seguente indirizzo:**

**K - Top 11 - c/o Studio Vit**
**Via Aosta, 2 - 20155 Milano**

LAVORI IN CORSO · LAVORI IN CORSO ·

# HUMANS

**Con gli ottimi debutti di *Darkseed* e di *Ashes of Empire*, la Mirage si è subito imposta come una casa da tenere d'occhio. Con la prossima uscita di *Humans*, la casa di Congleton cerca di ripetersi. Ci riuscirà?**

Prima dell'inizio di un livello una schermata come questa vi indica di quanti umani è composta la vostra tribù. Il numero dei componenti della vostra tribù è molto importante perché nei livelli successivi potrà essere necessario fare dei sacrifici umani per consentire allo sciamano di esercitare la sua magia. E se non ci sono sufficienti umani da sacrificare, gli dei se la prenderanno con lo sciamano.

La prossima cartuccia per centrare l'obiettivo di diventare "... la più grossa software house europea nel giro di tre anni", come aveva dichiarato il boss Peter Jones, annunciando la nascita della Mirage, si chiama *Humans*, un gioco già acclamato come il prossimo *Lemmings*.

*Humans* è stato concepito e disegnato dalla Imagitec come una serie di prodotti intercorrelati, che seguono l'evoluzione e il progresso dell'umanità. Secondo l'Imagitec la saga degli umani sarà una trilogia comprendente *Humans - Introducing the Humans, Humans - the Age of Chivalry* e *Humans in Space*.

In ciascun gioco il giocatore dovrà assistere gli umani nel loro lungo e difficile cammino evolutivo. Il primo episodio è ambientato nell'era preistorica; il secondo (che, stranamente, uscirà per terzo) nell'era medioevale; il terzo nell'era spaziale. Il progresso del gioco e la serie di prodotti riprende il tema dell'evoluzione introducendo nuovi obiettivi, ostacoli e sviluppi del sistema di gioco a seconda delle conoscenze acquisite in ciascuna era e quindi nel corso del gioco si avranno a disposizione nuove abilità e si dovranno intraprendere nuovi compiti. Ad esempio, nell'era preistorica il giocatore dovrà scoprire e utilizzare le scoperte tecnologiche come il fuoco, la ruota e semplici utensili/armi; nell'era medioevale si tratterà di manovrare catapulte e ponti levatoi; nell'era spaziale droidi, ascensori e porte comandate elettronicamente.

Benché sia stato annunciato come il nuovo *Lemmings* (cosa che fra l'altro ha messo in allarme la Psygnosis) differisce dal capolavoro della DMA Design per diversi aspetti. A cominciare dalla grafica e dall'animazione. Gli sprite degli umani sono molto più grossi di quelli dei lemming e hanno una loro personalità, con alcune chicche espressive come, ad esempio, l'umano che sbuffa mentre regge sulle spalle una piramide di suoi compagni. La somiglianza, se la si vuole trovare, sta nella struttura del gioco. Come in *Lemmings*, anche qui bisogna raggiungere un punto particolare dell'area di gioco - in *Lemmings* era l'uscita, qui degli oggetti/persone collocati in luoghi inizialmente inarrivabili - risolvendo una serie di rompicapo dinamici. L'andatura del gioco è però meno frenetica di quella di *Lemmings*: gli umani dopotutto non sono così stupidi come gli animaletti suicidi e se ne stanno fermi in attesa che il giocatore decida che compito affidargli invece di cacciarsi nei guai di proposito. Per raggiungere l'obiettivo di ciascun livello, gli umani devono collaborare e aiutarsi l'un con l'altro in vari modi: uno terrà a bada un dinosauro carnivoro con la lancia, mentre un altro calerà una corda per aiutare gli altri a salire su una piattaforma inarrivabile e un altro ancora brucierà un cespuglio che impedisce di proseguire. Da quello che abbiamo potuto vedere - i primi 6 livelli dei 40 totali che saranno inclusi nel programma (abbiamo preferito aspettare il gioco completo, invece di fare la recensione su questi soli 6 livelli) - il gioco sembra avere tutto quello che serve per scalare le classifiche di vendita: giocabilità, personaggi simpatici, buona grafica, ottima dinamica di gioco.

*Humans* è previsto per tutti (o quasi) i sistemi disponibili sul pianeta: Amiga, PC e ST per i prodotti su floppy disk; Gameboy, NES, Super NES, Lynx, GameGear, Master System e Megadrive per i prodotti su ROM. La recensione sul prossimo numero.

***Riccardo Albini***

Lo schermo è diviso in due parti: l'area di gioco e il pannello dei comandi. Lo schermo è in realtà una finestra sull'area di gioco e scorre seguendo l'umano in quel momento sotto il controllo del giocatore. Il pannello mostra la conoscenza acquisita e i comandi attivabili in quel momento in base agli oggetti scoperti dagli umani.

Gli utensili/strumenti che gli umani possono utilizzare nei vari livelli dipendono dallo sviluppo delle loro conoscenze tecnologiche. Nei primi livelli, ad esempio, la ruota non è stata ancora inventata e gli unici mezzi di locomozione sono le gambe.

Il concetto del gioco è che una volta che gli Humans scoprono il fuoco, la ruota, ecc, scoprono in effetti la conoscenza di come usare tali strumenti più che l'acquisizione in sé degli strumenti. Nei livelli successivi tale conoscenza potrà venir utilizzata quando troveranno degli oggetti sparsi per i livelli.

Gli umani possono fare diverse cose: reggere altri umani, scalare pareti, raccogliere oggetti, brandire torce e dar fuoco a cespugli o ponti, lanciare lance o usarle (a mo' di asta) per saltare burroni o tenere a bada i dinosauri carnivori, cavalcare animali. Inoltre i personaggi del Re e dello sciamano hanno, rispettivamente, la possibilità di chiamare a raccolta i sudditi facendoli muovere come un sol uomo o usare i poteri magici per far apparire lance, corde, ruote, torce o ulteriori umani.

http://speccy.altervista.org/

LAVORI IN CORSO • LAVORI IN CORSO • LAVORI IN CORSO

# PREMIERE

**La Core Design è sempre stata una delle migliori software house mondiali per quanto riguarda grafica e sonoro dei propri titoli, tanto che in alcuni casi si aveva quasi l'impressione di vedere un film, piuttosto che un videogioco. A questo punto è lecito chiedersi cosa combinerà la casa britannica con *Premiere*: lo scenario di questo gioco è infatti uno studio cinematografico...**

Il buon Clutch sta esaminando le pellicole che gli sono state affidate.

Alcuni dei frame di animazione: la grafica è assolutamente spassosa!

Clutch si trova nei guai ma, come a tutti i protagonisti dei videogiochi, non gli manca certo la determinazione.

Sullo scorso numero di K avete trovato la recensione di *Jaguar XJ 220* per Amiga, che, abbastanza sorprendentemente, s'è distinto come uno dei migliori giochi di corse di tutti i tempi. Lo stupore era pienamente motivato dal curriculum della casa produttrice, la Core Design: la Core è da sempre la software house numero uno nel campo dei platform e un arcade automobilistico di questo livello sembra davvero un caso isolato, una piacevole eccezione alla regola.

Davvero promettente appare invece *Premiere*, che segna il ritorno della casa UK al vecchio genere dei platform games in piena regola. Totalmente ambientato all'interno di un immenso studio cinematografico, *Premiere* vi mette nei panni di Clutch Cable, un factotum della Core Pictures a cui sono state affidate le sei "pizze" contenenti i prossimi hit della sopracitata casa di produzione cinematografica.

Ovviamente Clutch è un tipo fortunatissimo: infatti, la sera precedente la prima, queste pellicole vengono rubate da alcuni sicari di uno studio concorrente e adesso il malcapitato deve recuperarle attraversando i set della casa rivale, ognuno dei quali è basato su un differente genere cinematografico. Com'è facilmente immaginabile, i nemici rispecchiano in pieno l'ambientazione in cui si trovano ad agire: così nel livello del cinema in bianco e nero i cattivi assomigliano terribilmente a Dick Tracy, Al Capone e ai fratelli Marx e se ne vanno in giro sparando torte alla crema o bombe piene di farina. Sul set dei film horror Clutch se la deve vedere con vampiri, morti viventi e pipistrelli, mentre nello scenario western il nostro eroe deve schivare barili di birra, pellerossa incavolati e pistoleri dal grilletto facile. Particolarmente esilarante lo scenario dei film horror di serie B con Godzilla e delle masse di plasma radioattivo "alla Blob" che se ne vanno in giro tranquillamente, mentre quantomai impegnativo è quello Fantasy in cui bisogna fronteggiare draghi sputafuoco e cavalieri con tanto di armatura lucente.

Qualche riga in più merita senza dubbio il set dei cartoni animati: il game designer e autore della grafica di *Premiere* è infatti Jerr O'Carroll che, oltre ad aver ideato e disegnato *Heimdall*, ha lavorato per diversi anni in una casa cinematografica e allo studio Sullivan/Bluth. Jerr ha quindi acquisito una tecnica notevole e, come potete vedere dalle immagini in questa pagina, i personaggi di *Premiere* sono estremamente fumettosi e hanno quei tratti tipici che caratterizzano l'animazione a stelle e strisce. È ovvio che il livello Cartoon costituisca la punta di diamante del gioco: nessuno stupore nel vedere seghe che spuntano dal pavimento, giocattoli vari animati e le classiche bombe lucide, rotonde e nere come la pece.

Una peculiarità di *Premiere* è la possibilità di esaminare il retro degli scenari: qui molto spesso si nascondono interruttori e pulsanti che permettono di evitare trappole, aprire porte segrete e, in generale, avere la meglio in situazioni apparentemente invalicabili.

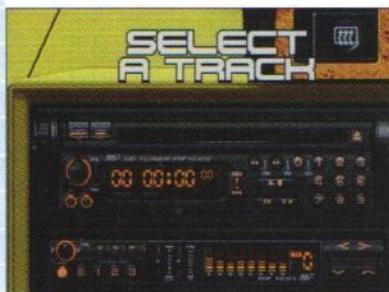
Tecnicamente *Premiere* è notevolissimo: il programmatore Dan Scott è praticamente alle prime armi, ma il supporto della Core l'ha aiutato non poco. Se l'8th Day, questo il nome del team di sviluppo, terrà fede alle sue promesse, il gioco dovrebbe essere a 32 colori e 25 frames al secondo che, considerando le dimensioni degli sprite, è un risultato davvero ottimo. A questo punto non resta che aspettare: *Premiere* su Amiga dovrebbe vedere la luce fra poco, quindi tenete le dita incrociate!

*Simone Crosignani*

http://speccy.altervista.org/

# LOTUS: THE FINAL CHALLENGE

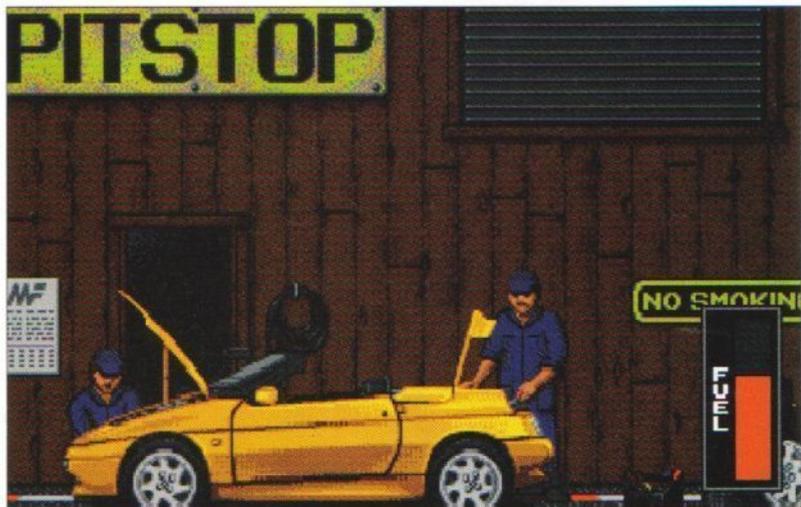
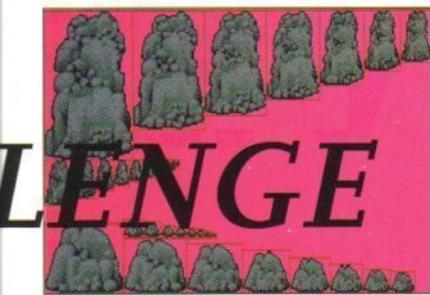
La schermata introduttiva al livello con i lavori in corso.

**Il Gioco di corse definitivo? La Gremlin ha realizzato in passato un numero incredibile di simulazioni automobilistiche di successo, eppure sembra che il meglio debba ancora venire. E con un titolo come *Lotus: The Final Challenge* ci si può aspettare di tutto...**

In *Lotus 2* mancava, ma, a grande richiesta, è tornato in *Lotus 3*. Stiamo parlando del lettore CD dal quale, all'inizio della partita, è possibile scegliere la colonna sonora.

Queste sono le opzioni disponibili nell'editor di tracciati. Le icone in basso mostrano le 12 condizioni di guida disponibili: sul bagnato, futuristico, notturno, paludoso, con i lavori in corso, con la neve, la pioggia, la nebbia, desertico, in autostrada, ventoso e normale.

Il team Magnetic Fields, formato dal programmatore Shaun Southern e dal grafico Andrew Morris, ha all'attivo quattro giochi di corse: *Supercars 1 e 2* e *Lotus 1 e 2*. Il quinto, *Lotus: The Final Challenge* sarà l'ultimo della serie e, secondo Shaun, anche il migliore.

In pratica è un mix fra *Lotus 1 e 2* con alcuni scenari nuovi, un'auto nuova di zecca, un editor di tracciati, un sacco di grafica, musica ed effetti sonori di alto livello e 64 circuiti suddivisi in sei livelli. Metà dei vecchi livelli disponibili in *The Final Challenge* saranno giocabili solo con la Esprit, mentre gli altri solo con la Elan. Le due auto non possono gareggiare insieme per il semplice fatto che "la Esprit è in grado di superare in velocità la Elan" (provate a farle correre contro un F40! Ndt). Inutile dire che le vetture controllate dal computer costituiscono un grande ostacolo: infatti in *Lotus 3* andranno più veloce e gareggeranno più sporco che in passato.

I quattro nuovi livelli saranno comunque giocabili con la nuova Concept Car della Lotus, che è in pratica una Elan elaborata; ne esiste un solo esemplare al mondo e voi avete la possibilità di guidarla! Il primo di questi livelli è quello con i

La Lotus Elan ferma al box in *Lotus: The Final Challenge*.

Tanto per darvi un'idea delle dimensioni di alcuni ostacoli di Lotus The Final Challange.

Il fondale del livello con i lavori in corso.

lavori in corso, una sorta di autostrada Milano-Bologna con tanto di coni, transenne e fossi. Subito dopo c'è il livello bagnato con tonnellate di fango e asfalto scivolosissimo. Il livello futuristico avrà un sacco di effetti incredibili, ma non possiamo accennarvi nulla in proposito perché Shaun e Andrew si sono cuciti la bocca in proposito. Per finire ecco quello ventoso, con improvvise folate dai lati del tracciato che tenteranno di buttarvi fuori strada. "Giuro che ci avevamo già pensato prima di scoprire che c'era anche in *Jaguar* della Core" ci ha detto Shaun. A proposito di *Jaguar XJ 220* della Core Design e dell'inevitabile confronto con la serie di Lotus, Shaun ci ha confessato che "era solo una questione di tempo: prima o poi qualcuno avrebbe fatto un gioco in grado di rivaleggiare *Lotus*, ed è per questo che stiamo facendo *Lotus: The Final Challenge*, il gioco di guida definitivo".
Nel realizzare "il gioco di guida definitivo", il team britannico ha provato un sacco di soluzioni prima di arrivare all'editor di tracciati che troverete nel gioco finito. Un editor "alla Scalextric" avrebbe richiesto troppo tempo per essere implementato e usato e uno del tipo "inserisci i pezzi man mano che avanzi" sarebbe stato troppo scomodo. Il risultato finale è invece facilissimo da usare e sufficentemente flessibile: in una schermata basta spostare una serie di indicatori che corrispondono ai vari elementi del circuito in questione, come il numero di curve o colline e il loro angolo o altezza, la quantità di scenario desiderato e così via. La configurazione prescelta darà vita automaticamente al percorso prescelto e a una password (così non c'è nemmeno bisogno di salvare e ricaricare).
Com'è facilmente comprensibile, il team ne ha ora abbastanza dei giochi di guida e dopo *Lotus: The Final Challenge* non ne usciranno più sotto il marchio Magnetic Fields. Il prossimo progetto di questi geni sembra infatti sia "uno sparatutto con qualcosa di diverso". E il cioccolato dove lo mettiamo?

*Gary Penn*

I nostri omini possono anche essere paracadutati, l'importante è non mancare il bersaglio!

# ROOKIES

**_Lemmings, Mega-lo-Mania, Populous..._**
**A giudicare dagli ultimi sviluppi in campo videoludico sembra proprio che il successo di un gioco sia inversamente proporzionale alla grandezza dei suoi protagonisti. Chissà se questa regola vale anche quando gli omini sono soldati armati fino ai denti con bombe al napalm e mitragliatrici Uzi...**

Titoli come *Populous* e *Powermonger* in passato hanno scalato rapidamente le classifiche di vendita europee, hanno raccolto consensi in USA e sono stati letteralmente idolatrati dalle riviste di settore nipponiche: si sono insomma conquistati un posto nel cuore di milioni di videogiocatori. Ciò nonostante si ha sempre avuto la sensazione che mancasse qualcosa: gli omini erano "piccoli e carini" e i giochi erano divertenti, eppure era totalmente assente quella dose di violenza che non guasta mai. Certo, c'erano alluvioni, terremoti, tornadi e in *Lemmings* i piccoli roditori schiattavano nei modi più assurdi, ma che fine avevano fatto i sani bombardamenti e le buone vecchie smitragliate di una volta?

*Rookies* è stato creato per colmare questa lacuna. Interamente basato su paesaggi in 3D isometrico (come *Populous*, tanto per intenderci), *Rookies* vi mette alla guida di un battaglione di mercenari pronti a tutto pur di guadagnarsi fama e successo. Lo scopo del gioco è quello di completare una serie di missioni. Come? È semplice, affrontando un certo numero di battaglie contro un gruppo di soldati nemici insediati su un'isola.

Non fatevi comunque ingannare da questa presentazione: *Rookies* non è un war game complessissimo, in cui bisogna fare calcoli assurdi solo per fare uno spostamento di dieci centimetri. Il gioco della Virgin è molto più simile a *Lemmings* in questo senso: tutto quello che dovete fare è cliccare col mouse su un soldato o su un battaglione e spostarlo. Se la destinazione di questo spostamento è il campo base del nemico i soldati inizieranno a combattere con le armi in loro possesso. Il vostro compito è quello di elaborare un minimo di strategia per avere la meglio sull'esercito del computer.

Tanto per cominciare il computer non può vedervi se vi nascondete dietro alberi o palazzi, quindi è consigliabile aggirarlo di soppiatto e pigliarlo alle spalle. In secondo luogo non tutti i soldati si muovono alla stessa velocità, quindi sta a voi tenerli sotto controllo ed evitare che si perdano in un trasferimento.

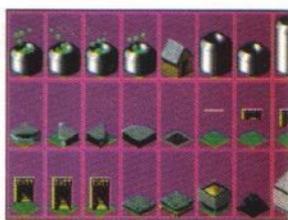
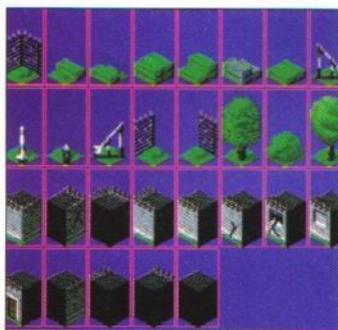
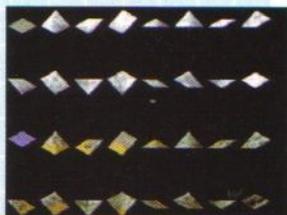
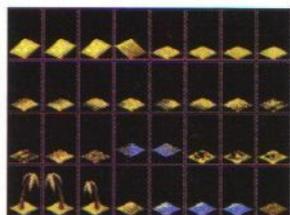
Un'altro fattore da tenere in considerazione è l'arsenale a vostra disposizione: a seconda della missione infatti variano le armi in possesso del vostro esercito. In una battaglia potreste avere mortai, cannoni e armi a lunga gittata e lottare contro dei poveretti armati solo di fucili con baionetta. In altre ancora sarete totalmente sprovvisti di armamento e dovrete evitare i bombardamenti dei caccia nemici zigzagando fra i missili. Queste variabili vanno prese in considerazione nello studio delle strategie: infatti se avete dei lanciafiamme non è consigliabile accanirsi contro gli alberi che vi separano dal nemico. Il risultato potrebbe essere spettacolare (una foresta digitale che divampa è qualcosa da non perdere), ma altamente controproducente: in questo modo infatti non avreste alcuna protezione e verreste immediatamente scoperti dal nemico.

Altro fattore di rilevanza capitale sono le condizioni metereologiche: alcune isole sono coperte di neve, mentre altre sono a prevalenza desertiche e questo influenza il morale della truppa.

A proposito di morale, non si può dimenticare una cosa: il team Perfect Set, responsabile del progetto, ha puntato molto sull'umorismo per caratterizzare i personaggi di *Rookies*. Alcune situazioni sono particolarmente esilaranti: se lasciate indietro un soldato durante un trasferimento, ad esempio, questo arriverà sul campo di battaglia dopo cinque o sei minuti con un'aria assolutamente spaesata, prima di venir falcidiato dalla truppa nemica. Quando poi li lasciate fermi per troppo tempo, i vostri soldati iniziano a fare le cose più assurde come fumare una sigaretta, farsi un pisolino o, se sono vicini a un albero, espletare un bisognino; in alcuni casi si mettono persino a giocare con un Gameboy!

Insomma, se ancora non lo avete capito, *Rookies* è un titolo da non mancare quando farà la propria comparsa nei negozi quest'autunno. Naturalmente sempre che abbiate un Amiga, un ST o un PC...

***Simone Crosignani***

Il gioco è graficamente molto vario; qui vediamo alcuni degli edifici che potremo incontrare nelle nostre missioni.

Ecco delle altre immagini degli elementi grafici del paesaggio, ovviamente tutta questa varietà non è fine a sé stessa e ogni edificio vi potrà proteggere in maniera differente.

Direi che questa è una schermata tipica di un lavoro in corso, non trovate?

Anche la vegetazione riveste un ruolo importante in *Rookies*.

Una situazione alquanto caotica, quelle siepi potranno servire da riparo.

Come faremo ad impadronirci di una zona così ben difesa?

http://speccy.altervista.org/

# *I PLAY:* SIMULMONDO

**Siamo arrivati a Bologna in una soleggiata mattina di giugno, per visitare la sede della società che - con *Dylan Dog* e *1000 Miglia* - ha pubblicato i più grossi successi tricolori degli ultimi anni. Sopra alla scrivania di Francesco Carlà campeggiano le tavole originali de "Il Ritorno degli Uccisori", il fumetto di Sclavi/Montanari & Grassani realizzato appositamente per il gioco della Simulmondo ispirato all'eroe dei fumetti oggi più famoso in Italia. "Sono molto orgoglioso di queste tavole", racconta Carlà, "perché si tratta di un'opera che non ha riscontro in nessuna altra iniziativa legata al personaggio di Dylan Dog. Non esistono oggi altre sceneggiature originali di Sclavi realizzate per prodotti che non portino il marchio Bonelli".**

### EROI IN BIANCO E NERO

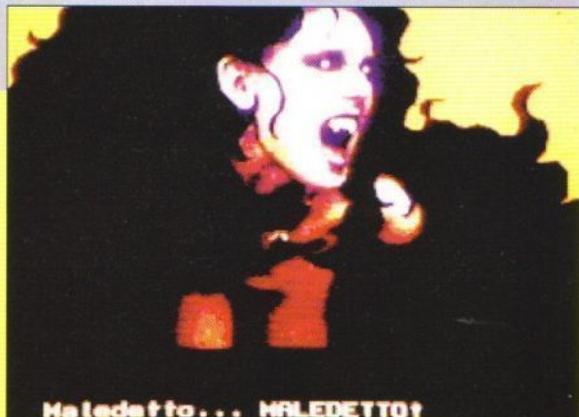
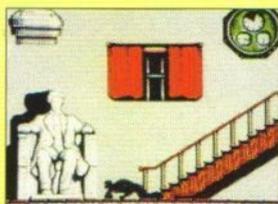
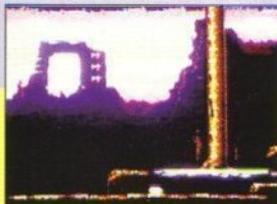
*Dylan Dog* è stato un successo europeo ed ha venduto bene anche in quei paesi dove il fumetto di casa Bonelli non è ancora giunto, oppure è poco noto. "Abbiamo avuto buone recensioni dalle riviste francesi," dice Carlà, "e le vendite sono state ancora migliori. Si tratta di un dato molto positivo, perché i cugini d'oltralpe non conoscono il fumetto originale e quindi hanno giudicato il gioco solo in base alle sue qualità intrinseche. Questa dovrebbe essere la migliore risposta alle critiche che accusano il gioco di avere avuto successo solo perché legato a un personaggio famoso".

Attualmente la Simulmondo ha in programmazione altri tre titoli legati al personaggio di Sclavi; si tratta di un'arcade/adventure, di un'avventura vera e propria e di una seconda avventura per il momento ancora in fase di progettazione. I primi due giochi dovrebbero uscire intorno a settembre, mentre del terzo si parlerà il prossimo anno.

"Tutti i nostri giochi legati a personaggi tolti dal mondo dei fumetti hanno alla base una forte componente narrativa. Credo che sia questo ciò che desiderano oggi i giocatori: una buona trama che dia senso alle loro azioni su schermo e che li spinga a continuare a giocare, anche nei giochi dove prevale la componente arcade. Abbiamo seguito questa politica per *Dylan Dog* e continueremo a seguirla anche in futuro. Le sceneggiature che prepariamo prima dell'inizio del lavoro di programmazione vero e proprio di un gioco non hanno niente da invidiare a quelle originali per un fumetto".

Abbiamo visto le schermate grafiche (rigorosamente in VGA a 256 colori) dei nuovi titoli in lavorazione. Sono eccezionali. Il nuovo arcade di *Dylan* si svolge in un'atmosfera a metà tra gli incubi di Poe e l'Inferno di Dante, con tetri paesaggi crepuscolari costellati di rovine e crepacci, e foreste oscure abitate da strane creature. Se il risultato finale sarà all'altezza di queste aspettative, la Simulmondo ha nella sua scuderia un altro cavallo vincente. L'avventura, quasi completa, utilizza un'interfaccia "clicca e seleziona" molto simile a quella impiegata nella serie "Rise of the Dragon/Heart of China" della Dynamix.

In questa avventura (ispirata agli albi "Attraverso lo Specchio" e "Riflessi di Morte") il giocatore ha la possibilità di dialogare con personaggi come Groucho e l'ispettore Bloch, di "cuccare" nel migliore stile di Dylan e di combattere in soggettiva contro ondate di zombie. Il gioco sarà disponibile per PC e Amiga.

Quasi finito è anche l'arcade ispirato al personaggio di Diabolik, mentre è appena iniziata la programmazione del gioco di Tex. Anche Diabolik vanterà un fumetto originale dentro alla scatola, questa volta scritto da

*(in alto a sx) La spettrale ambientazione del nuovo arcade di Dylan si avvale dello splendore della grafica VGA a 256 colori. C'è solo da sperare che la versione Amiga venga realizzata con altrettanta cura.*
*(In alto a dx) Attraverso lo Specchio: Dylan a colloquio con l'ispettore Bloch.*
*(sopra sx)Una delle molte locazioni del gioco. Con il mouse è possibile cliccare su qualsiasi oggetto per esaminarlo. In basso vedete l'inventario ed i personaggi coinvolti nell'avventura.*
*(sopra a dx) Diabolik "gattoneggia" nella villa del nemico, una possibilità che il suo collega Dylan non aveva.*

*Uno dei simpatici abitanti di queste lande desolate. La trasposizione grafica dei personaggi e dello spirito del fumetto è eccellente.*



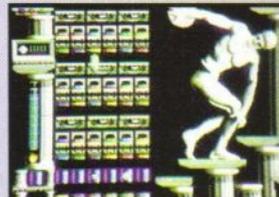

http://speccy.altervista.org/

Una delle schermate grafiche che legano la trama del gioco a un complesso più vasto di avvenimenti.

3D World Soccer. Notate l'inedito "stop di petto" del giocatore al centro.

3D World Tennis nella versione per uno...

... e per due giocatori. I radar in basso permette di tenere sotto controllo la situazione anche quando si selezionano le viste più insolite.

1st Chess Tutor

Ecstasy: la grafica classicheggiante è tipica di uno dei mondi che dovete superare.

Luciana Giussani per i disegni del mitico Sergio Zaniboni.

Il gioco, intitolato *Inafferrabile Criminale* è diviso in tre parti e vede Diabolik impegnato nel furto dalla mitica Gemma di Re Salomone, custodita in un'apparentemente inespugnabile fortezza. Le routine grafiche sono le stesse già viste ed apprezzate in *Dylan Dog*, con alcuni miglioramenti. Per Dylan le riviste francesi hanno fatto paralleli con la grafica di *Prince of Persia*, ed in effetti i movimenti dei personaggi dei due giochi sono estremamente fluidi e realistici.

In *Inafferrabile Criminale* sono presenti i tradizionali comprimari di Diabolik, l'ispettore Ginko ed Eva Kant. "È importante che i giocatori si trovino calati in un'ambientazione familiare quando giocano con i personaggi dei loro fumetti preferiti." afferma Carlà. Diabolik, Dylan Dog e Tex fanno oggi parte senza dubbio della cultura del nostro paese, e da quanto ho visto si comprende che la Simulmondo intende rispettarne lo spirito fino in fondo - nei dialoghi, nei personaggi e nelle situazioni. Non mi meraviglierò di trovare personaggi che esclamano "Diavolo!", Satanasso!" o "Tizzoni d'Inferno!" quando uscirà il gioco di Tex. E non bisogna dimenticare che Carlà stesso è appassionato di fumetti italiani da tempo immemorabile, ed è probabilmente il più esigente in fatto di rispetto verso la serie originale.

### A TUTTO SPORT

Calcio, box e tennis sono i nuovi giochi sportivi in cantiere qui a Bologna. *3D World Soccer* è caratterizzato da quella che è probabilmente la più vasta gamma di animazioni mai vista in un gioco di calcio per computer. I programmatori della Simulmondo hanno trascorso parecchie ore su un campo da calcio a filmare i movimenti di un autentico calciatore professionista. Le immagini sono state successivamente digitalizzate e trasformate negli omini delle due squadre. A selezionare l'azione più opportuna in un dato momento ci pensa il computer.
Un'icona appare sulla testa dell'omino che ha la palla. Se il giocatore accetta quell'opzione deve solo premere il bottone del joystick. Il realismo dei movimenti degli omini è impressionante e altrettanto notevoli sono i colpi speciali come rovesciate e colpi di testa. *3D World Soccer* è graficamente quanto di più simile abbia visto alle immagini di una partita reale, anche se la programmazione non era ancora abbastanza avanzata da permettere giudizi sulla giocabilità.

*3D World Tennis* è caratterizzato dalla possibilità di spostare il punto di vista del giocatore assolutamente a piacimento, perfino sulla pallina. In caso di partite tra due giocatori lo schermo può essere diviso in due parti e la prospettiva può variare ad ogni cambio campo permettendo al giocatore di giocare con il suo omino sempre in basso. Inoltre i due giocatori possono selezionare prospettive diverse per la loro metà di schermo. C'è perfino la possibilità di ignorare i tennisti e di seguire solo la palla.

*3D World Boxing* è per il momento l'ultimo gioco della serie *3D World*. Utilizza una grafica realistica non vettoriale ed i movimenti dei pugili sono stati calibrati così da avvicinarsi il più possibile come ritmo a quelli degli atleti sul ring - un novità nel settore di queste simulazioni. Una cura particolare è stata dedicata all'intelligenza artificiale dei contendenti. Ogni pugile che incontrerete ha caratteristiche peculiari, molte modellate su quelle di autentici campioni del pugilato. Anche *3D World Boxing*, come gli altri giochi della serie, uscirà nel prossimo autunno/inverno per Amiga e PC, mentre sono previste versioni per CD-ROM e CD-TV.

### SCACCHI E COLORI

*1ast Chess Tutor* è un simulatore scacchistico realizzato in collaborazione con il circolo scacchistico 2 Torri ed alcuni tra i migliori maestri europei. Oltre ad essere un avversario impegnativo è anche un maestro capace di condurre passo passo i principianti attraverso i misteri del gioco di strategia più famoso del mondo.

*Ecstasy* è un rompicapo realizzato da un, per ora, inedito gruppo di giovani programmatori di Genova - la Trecision Software. Sostanzialmente consiste nel fare cadere una pallina attraverso una serie di cancelli disposti verticalmente e caratterizzati da colori differenti. Ogni cancello fa riapparire la pallina accanto al cancello dello stesso colore che si trova al livello immediatamente inferiore, mentre dei cursori permettono spostamenti orizzontali limitati. La pallina (che può essere anch'essa di vari colori) deve raggiungere il contenitore il cui colore corrisponde al proprio, tra quelli che si trovano in fondo allo schermo. Il livello viene completato quando tutti i contenitori sono riempiti dalle palline corrispondenti. La grafica è molto bella ed il gioco è coinvolgente - veramente un risultato notevole per un gruppo di programmatori alla prima esperienza importante.

***Vincenzo Beretta***

# ZOOL

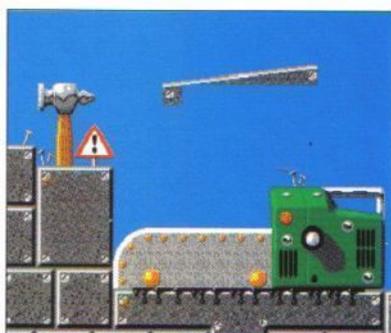
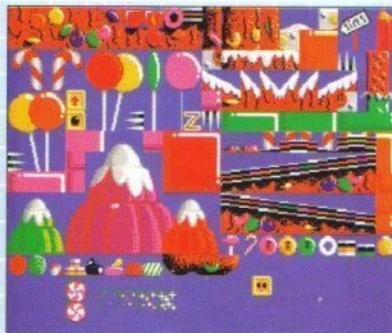
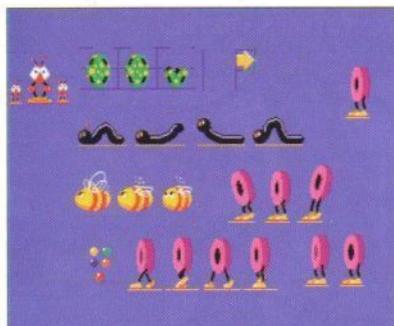
**È estremamente difficile, se non impossibile, che il personaggio di un videogioco per computer diventi famoso come i protagonisti di un qualsiasi titolo per console, eppure alla Gremlin sperano decisamente che Zool conquisti il pubblico proprio come Mario e Sonic. Ed eccovi il perché...**

Il programmatore George Allen non ha molto da dire circa il suo ultimo progetto, *Zool*. Non che non ci sia niente da dire, anzi... È solo che, secondo George, *Zool* è qualcosa che va fatto e basta. George non chiede molto alla vita: "Mi piacerebbe essere ricchissimo e andare in pensione, ma non vedo come questo possa accadere". Non gioca nemmeno con molti giochi nel suo tempo libero: "Ho comprato il coin-op di Defender e mi ci diverto un sacco. Lo trovo fantastico, ma è tutto quello con cui gioco al momento". George ha realizzato solo due titoli in passato, *Venus: The Flytrap* e *Switchblade II*.

Beh, a dire il vero, due e mezzo... *Chrome*, il precursore di *Venus*, è stato inserito in *Switchblade II* (per onor di cronaca, è stato proprio *Chrome* a far assumere George dalla Gremlin). Ma questa è acqua passata; George è ora concentratissimo su *Zool*, il che spiega in parte il periodo di realizzazione di più di nove mesi. Ovviamente altre persone sono coinvolte in questo progetto: tanto per cominciare c'è Ade Carless, il responsabile della grafica coloratissima e della animazioni extrafluide di *Zool*. Si passa poi a Tony Dawson, che ha realizzato tutte le mappe, e Patrick Phelan, autore di musiche ed effetti sonori. Insieme questi ragazzi formano senza dubbio un team vincente e, a giudicare da ciò che abbiamo visto, *Zool* sta venendo proprio bene. In effetti è così veloce e fluido che sembra di giocare con un Super Nes o con un coin-op, invece che con un Amiga!

*Zool* non ha niente a che vedere con lo Zool del film *Ghostbusters*: il protagonista, infatti, è un ninja della dimensione n. L'idea è del direttore responsabile della Gremlin, Ian Stewart: "Ian voleva un platform dal look fumettoso" ci spiega George "così Ade ha tirato fuori il personaggio di *Zool* e io ho elaborato il concept. In generale volevamo qualcosa che fosse veloce. È un platform, così abbiamo dato un'occhiata a cosa c'era in giro, come *Sonic*, ma non fraintendeteci: non vogliamo fare una conversione o un clone di quel gioco!".

La storia di *Zool* deve essere ancora perfezionata, ma lo scopo del gioco è abbastanza semplice, come ci dice George: "Basta arrivare alla fine dei sette Mondi e fare quanti più punti possibile". Ognuno dei sette Mondi ha un'ambientazione differente (c'è quello dei Dolci, quello Musicale...) e nemici diversi. Ogni Mondo è poi suddiviso in tre livelli costituiti da 100 schermi, quindi in totale *Zool* è composto da 2100 schermi; circa il doppio di *Switchbalde II*! Il team non ha avuto problemi a creare le differenti ambientazioni: "Ci siamo semplicemente seduti e spremuti le meningi" dice George "in generale avevamo già l'idea di che Mondi volevamo, così non c'è voluto molto".

È importante sottolineare che il protagonista, *Zool*, è un vero atleta ed è questo che rende il tutto così giocabile. Questo ninja corre, salta, si abbassa, si arrampica sui muri e si lancia da

*Questi sono i blocchi usati da Tony Dawson per costruire cinque dei sette livelli. Potete vedere elementi del Mondo dei Dolci, degli Utensili, Musicale, della Frutta e degli Shoot 'em up.*

Ecco gli sprite del primo mondo di Zool. Ogni nemico ha delle caratteristiche precise: per esempio, nel Mondo dei dolci gli avversari sono caramelle, mentre il Mondo della Frutta è pieno di esseri dal look ortofrutticolo.

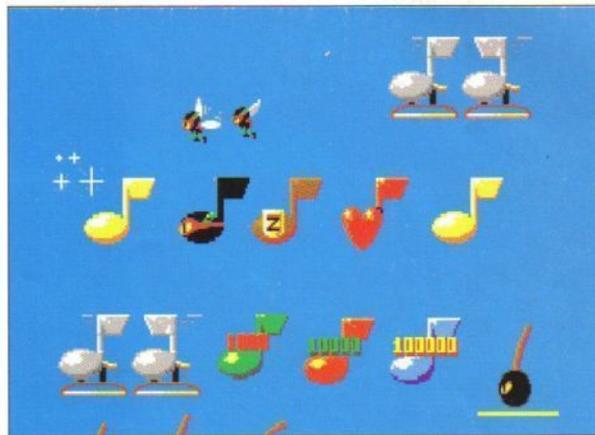
"Molti nemici sono discretamente intelligenti" dice George "alcuni saltano e basta, altri sparano e altri ancora volano. I miei preferiti sono gli Hum Bug, una specie di calabrone che vola in giro con la faccia da beota".

Alla fine di ogni mondo, Zool si confronta con un nemico gigante. Questa chitarra elettrica è quella del Mondo Musicale. "Lo scopo è colpirli tantissime volte e portargli via dei pezzi man mano, finché non muoiono".

corde e liane. Si dondola persino su una gamba quando è in bilico su una piattaforma (questo però è copiato da *Mickey Mouse* e *Sonic* sul Megadrive). Man mano che avanza nel corso del gioco (a tutto schermo), *Zool* segue i profili e le piattaforme dello scenario, un po' come *Strider* o come l'idraulico italiano di Brooklin o come il porcospino blu dal sorriso perenne. Il nostro eroe è in grado di disporre dei nemici a proprio piacimento: può colpirli, spararagli, schiacciarli, farli a pezzi con la propria spada o annientarli con un incantesimo magico.

*Zool* è stato scritto per un unico computer, l'Amiga, per la semplice ragione che è impossibile da fare su qualsiasi altra macchina. A George piacerebbe realizzare il seguito di *Zool* e convertire l'originale per Super Nes, ma a questo ci penserà la Gremlin e, per ciò che sappiamo, nessuno dei due progetti è in vista. Almeno, per il momento...

*Gary Penn*

Ed ecco uno schermo finito del Mondo degli Shoot 'em up. "I mondi sono abbastanza differenti fra loro e la varietà è garantita" dice George "Alcuni sono lunghi, altri larghi e altri ancora labirintici. Il Mondo degli Shoot'em Up, ad esempio, scrolla continuamente in alto e in basso". Aspettatevi anche di trovare un sacco di bonus nascosti e stanze segrete.

Questi sono i nemici del mondo musicale: se non volete crepare, evitateli a tutti i costi!

I frame d'animazione di Zool mostrano il protagonista in varie azioni.

http://speccy.altervista.org/

# The LAWNMOWER MAN

Cyberjobe. Fareste falciare il vostro prato a questo tipo?

Prendete la Highway 15 da San Diego, lasciandovi indietro i profumi e i panorami del confine messicano, e girate nel Mira Mesa Boulevard. Questo lungo tratto di strada si estende lungo una serie di negozi decadenti, depositi bagagli e distributori di benzina che sembra non aver mai fine e porta il Mira Mesa Boulevard verso est, il deserto e Dio sa solo dove. Ad un'estremità - quella più prosperosa - troverete l'Oberline Drive, un piccolo padiglione che nasconde un insieme di uffici di sviluppo del marketing, con dei freschi giardini di eucalipti, cespugli e verdi prati perfettamente innaffiati. Uscite dalla macchina e verrete accolti da un caldo asfissiante, entrate nell'atrio (silenzioso, deserto e ricoperto da tappeti) e davanti a voi troverete l'entrata per gli Angel Studios - il tempio delle meraviglie della West Coast per la computer animation.

Gli Angel Studios hanno passato buona parte del 1991 lavorando a *The Lawnmower Man*, un film ispirato ad un racconto breve di Stephen King (pubblicato come *La falciatrice* nella antologia *A volte ritornano* edita dalla Bompiani). In questo racconto, un giardiniere (interpretato da Jeff Fahey) con lo stesso quoziente intellettivo di una melanzana viene trasformato in un superman mentale dopo essere stato collegato ad un computer da un ricercatore militare (Pierce Brosnan).

Nel film le sequenze in cui Fahey si muove attraverso una serie di ambienti in realtà virtuale svolgono un ruolo centrale. Sono proprio questi ambienti ad essere stati assemblati negli uffici di Oberlin Drive.

Gli Angel Studios utilizzano stazioni di lavoro Silicon Graphics combinate con un programma sviluppato da loro, Scenix (disegnato dal responsabile delle simulazioni Brad Hunt), per generare modelli computerizzati e animazioni per clienti sparsi in tutta l'America. La maggior parte del loro tempo viene dedicata alla rotazione dei logo di vari spot e programmi televisivi, ma ovviamente non era possibile rifiutare la sfida di creare una sequenza in realtà virtuale della durata di sette minuti.

I membri principali del team sono Brad Hunt, Jill Hunt, produttrice esecutiva delle animazioni, e Michael Limber, responsabile delle animazioni. Le tecniche degli Angel Studios sono già state trattate in K 27 dell'aprile '91 ma collaborando a *The Lawnmower Man*, gli Angel hanno dovuto

### IN ARRIVO ANCHE IL GIOCO

Ovviamente per un film di questo genere non poteva mancare la trasposizione su computer. Per una volta i diritti sulla licenza non se li è aggiudicati la Ocean, bensì la Storm (produttrice fra gli altri di *Rodland*, *Silkworm* e *SWIV*). La Storm si è aggiudicata i diritti mondiali per computer, console e supporti multimediali e i risultati si aspettano per la prima parte del 1993. Considerando l'abilità dei programmatori della Storm non ci resta che sperare che il gioco renda giustizia alle meravigliose scene in realtà virtuale del film.

foto di Douglas Kirkland




http://speccy.altervista.org/

trattare con problemi molto differenti da quelli affrontati sino ad allora.

Secondo Michael Limber, "Questo è stato un debutto per noi e per l'industria cinematografica. Dovevamo creare dei personaggi generati dal computer che non sarebbero stati utilizzati solo per degli effetti speciali ma che avrebbero dovuto recitare. Dovevamo consentire alla trama di scorrere, senza problemi, dall'azione reale ad un mondo generato dal computer."

Come risultato, si è dovuta svolgere una quantità enorme di lavoro sulla realizzazione computerizzata delle espressioni facciali dei personaggi. In queste pagine potete vedere il volto creato dagli Angel Studios per una pubblicità della Asiana Airlines. Tutto diventa molto più complesso, però, quando il viso che si sta disegnando non solo deve essere riconoscibile come quello di un attore, ma deve anche conservare la stessa personalità e le stesse espressioni che il pubblico ha visto sino ad allora sul volto dell'attore.

Una parte di questo procedimento coinvolgeva una serie quasi infinita di fotografie della faccia di Jeff Fahey mentre assumeva una serie di espressioni. Le fotografie sono servite come base per un modello computerizzato che potesse essere animato ed elaborato nell'immagine finale. I risultati sono straordinari. Jobe il giardiniere diventa CyberJobe, ed è davvero convincente.

Altri mondi virtuali del film includono l'ambiente "relax" e il "cybersex". Quest'ultimo ha dato non pochi problemi perché le forme umane si intrecciano e si muovono fluidamente. Il problema era di riuscire a muovere insieme tutte le parti del corpo in maniera realistica.

La tecnica che ha reso possibile tutto questo, conosciuta come "animazione gerarchica", sta assumendo un'importanza sempre maggiore nella computer graphic cinematografica. Consiste nel definire il corpo come un insieme di parti individuali, stabilendo poi un insieme di regole che determinano come i movimenti di una parte ne influenzino un'altra. Per esempio, se si solleva l'avambraccio, cosa succede alla mano? E se la mano si muove, che succede alle dita? E così via. Una programmazione ingegnosa delle animazioni gerarchiche è la chiave per dei movimenti realistici del corpo.

Nell'ambiente "relax", un paesaggio surreale si fonde e si solidifica mentre bolle di liquido galleggiano intorno all'attore. Queste scene possono apparire meno complicate da realizzare dal punto di vista tecnico ma, in realtà, rappresentano un insieme di problemi completamente nuovi. Quando si ha a che fare con un sistema di parti collegate, come un corpo, le difficoltà che si incontrano sono diverse da quelle incontrate nel gestire migliaia di particelle, ognuna con un comportamento indipendente ma collegato a quello delle altre.

I sistemi di particelle non solo gestiscono ogni oggetto all'interno di una scena, anche se si tratta di migliaia di gocce, ma lo fanno correlando fra loro la profondità di campo e il movimento di tutte le particelle. È molto complesso, ma in questo caso i risultati sono sorprendentemente convincenti. Se volete un altro ottimo esempio di programmazione di un sistema di particelle, date un'occhiata alle gocce di sangue in *Star Trek VI*, quando i Klingon vengono uccisi in un ambiente a gravità zero.

*The Lawnmower Man* verrà distribuito in Italia verso in autunno con il titolo de *Il Tagliaerba*,. Finora in Europa non ha riscosso i favori della critica ma per chiunque si interessi di computer graphic è una pellicola da non perdere.

***Steve Cooke***

**(Pagina accanto ) L'animatore Michael Limber controlla le foto di Jeff Fahey, utilizzate per creare le animazioni facciali di CyberJobe.**

**I leader degli Angel Studios. Da sinistra a destra: Michael Limber, Jill Hunt e Brad Hunt esaminano la sceneggiatura per i sette minuti di sequenze computerizzate. Sono riusciti a realizzare circa un minuto al mese.**

**Jill e suo marito Brad si guardano negli occhi di fronte ad una scena che mostra parte della sequenza del "cybersex" in fase di sviluppo.**





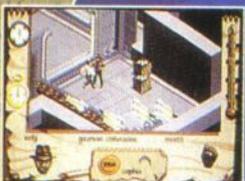
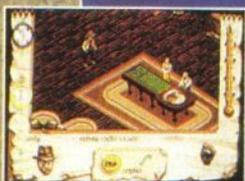
http://speccy.altervista.org/

# INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS™

THE ACTION GAME

Disponibile per

P.C.
AMIGA
ATARI ST
C 64

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
CTO

LucasArts™
Lucasfilm Games™

CAPPELLO
OMAGGIO


http://speccy.altervista.org/

# PROVE SU SCHERMO

**Statate per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.**

**PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)**



**CONFRONTA E CONTRASTA**
Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o coin-op da cui è stato tratto.

**POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO**
I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

**VERDETTO** Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto ed il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

**CURVA CIP** Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete ancora tra un mese?

**SUGGERIMENTI** Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

## K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nei suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

### SPARATUTTO ARCADE
**PROJECT X (Team 17)**
I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

### AVVENTURA ARCADE
**GODS (Renegade)**
Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (*Prince of Persia* e *Rick Dangerous*); eppure il gioco di piattaforme dei Bitmap Brothers offre atmosfera, azione e una presentazione grafica senza precedenti. Indubbiamente un vincente.

### GIOCO DI RUOLO
**ULTIMA VII (Origin)**
Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

### SPORT
**Sensible Soccer (Renegade)**
La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

### STRATEGIA
**CIVILIZATION (Microprose)**
In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

### AVVENTURA
**THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)**
Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

### SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA
**FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)**
La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

### PICCHIADURO
**IK+ (System 3)**
Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

### GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE
**STUNT CAR RACER (Microstyle)**
Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

### SIMULAZIONE SPORTIVA
**JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)**
La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

### SIMULATORE DI VOLO
**FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)**
Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

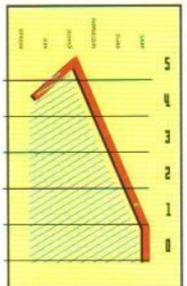
### AZIONE/STRATEGIA
**POPULOUS 2 (Electronic Arts)**
Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

### ROMPICAPO
**TETRIS (Nintendo)**
La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

### GIOCO DI PIATTAFORME
**SUPER MARIO WORLD (Nintendo)**
Ora che il Super NES sta per arrivare in Europa, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

**K-GIOCO** Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

**SONORO, GRAFICA E IDEA** Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

http://speccy.altervista.org/

**Genere** Strategia
**Casa** Maxis
**Sviluppatore** Artdink

# A-TRAIN

I due menù principali. Il menù TRAINS serve a gestire tutte le operazioni che riguardano la ferrovia - la posa di rotaie, l'acquisto di treni e stazioni e la loro dislocazione e la creazione di una tabella di marcia per ogni convoglio - mentre il menù SUBSIDIARIES serve a costruire gli edifici e gli impianti secondari - alberghi, alloggi, campi da golf, stadi, eccetera.

**Il treno ha sempre esercitato un fortissimo fascino sugli uomini. Chi infatti, percorrendo una strada che costeggia i binari o affacciandosi ad una finestra che dà sulla ferrovia, non si è fermato a contemplare con aria sgomenta e sognante questo imponente mezzo di trasporto?**

Il treno, con la sua fila interminabile di vagoni, la sua incredibile potenza, il suo percorso tracciato come una ferita nel cuore delle campagne e delle città continua a meravigliare anche nell'era del jet. Chi non ha mai desiderato ricevere in dono un trenino elettrico e quanti genitori si sono scoperti nuovamente bambini nel vedere quella piccola locomotiva, regalata al figlio, correre veloce sul plastico infilandosi in minuscole gallerie e fermandosi pazientemente a microscopiche stazioni?

Ora con l'avvento dei computer non c'è più bisogno di trovare un posto in garage o di ricorrere a modelli in scala sempre più piccola per riuscire a vivere la gioia di costruire una ferrovia. Giochi come *Railroad Tycoon* e, in misura minore, *SimCity* hanno dimostrato come sia possibile trasportare in parte questa emozione su video.

***A-Train è un gioco ben presentato e ricco di profondità che terrà impegnati gli amanti delle simulazioni per molti mesi.***

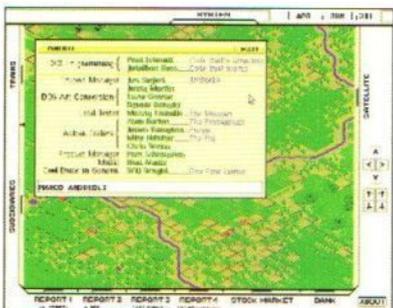
*A-Train* invece ha fatto molto di più: non si limita ad essere un gioco di costruzione ferroviaria ma permette anche di cimentarsi nello sviluppo urbano dando anche la possibilità di gestire le enormi ricchezze accumulate investendo i capitali in borsa. Tre giochi in uno quindi ma la parte che riguarda i treni è comunque la più importante, quella intorno alla quale gravitano le altre due.
Ma vediamo di occuparci di queste parti in dettaglio...

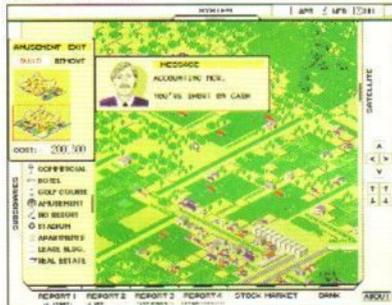
### BINARIO SU BINARIO

Il giocatore dispone inizialmente di almeno un nodo ferroviario e di una certa quantità di denaro che servirà a finanziare i suoi primi investimenti. Scelto lo scenario (ce ne sono sei di difficoltà crescente) si inizia con il farsi un'idea del territorio circostante e, dopo un'attenta analisi, si può cominciare a progettare una rete ferroviaria che congiunga, il più efficacemente possibile, tutti gli insediamenti presenti nella zona. Per far ciò è possibile costruire tanti piccoli nodi ferroviari collegati tra loro e serviti da pochi treni oppure un grosso unico nodo che colleghi tutti (o quasi) gli insediamenti con frequenti convogli. La prima soluzione è certamente la più funzionale ma utilizza più rotaie e necessita di una pianificazione dei passaggi (non vorrete che due treni si scontrino, vero?) molto più accurata.

Qualunque progetto si decida di realizzare ci si troverà dinanzi ad un insediamento molto più grosso (un paese nel primo livello, una metropoli nel sesto) e ad altri più piccoli e radi. La prima regola consiste nel non creare mai (salvo in casi eccezionali) dei nodi ferroviari a sé stanti che non siano collegati con la zona principale. Infatti si potranno utilizzare le zone periferiche per la costruzione di uffici, fabbriche e divertimenti ma questo bel proposito risulta vano se i poveri cittadini non potranno raggiungere comodamente - con il treno, naturalmente - la periferia.

I nodi ferroviari che collegano gli insediamenti possono essere formati da un binario singolo - per l'andata e il ritorno - e da due binari separati. Quest'ultima soluzione è certa-

La vista dal satellite permette di avere una visione globale del territorio e rende più facili le operazioni di spostamento. All'inizio il giocatore dispone sempre di almeno una linea ferroviaria.

Lo schermo dei ringraziamenti non sembra contenere molti nomi giapponesi sebbene il gioco sia stato sviluppato da loro. Una rapida occhiata svela l'arcano: si tratta dei responsabili della versione per PC!

Uno dei treni più veloci - e costosi - a nostra disposizione: l'AR III. Inizialmente sarà meglio scegliere qualcosa di più economico. Notare l'aeroporto sulla destra.

Sembra che non abbiamo fondi sufficienti per costruire un luna park. Pazienza, lunghe sere davanti al televisore aspettano gli abitanti del luogo!

mente più dispendiosa - servono il doppio di rotaie - ma consente di programmare i passaggi dei convogli senza pericolo di collisioni. Una soluzione alternativa consiste invece nel creare un nodo ad anello - o comunque chiuso - che permette di utilizzare una sola linea di binari evitando pericoli di convogli che provengono dal senso inverso. Le collisioni sono comunque prive di conseguenze gravi: i treni si fermano infatti uno dinanzi all'altro aspettando che il giocatore risolva la situazione. Niente feriti e lamiere contorte, quindi, ma ritardi e perdite di denaro.

Una volta sviluppata una buona rete ferroviaria è necessario comperare i treni che la percorreranno. Ci sono due tipi di convogli: i treni merci che trasportano (senti, senti) merci e materie prime utili alla costruzione di edifici ed impianti - e i treni passeggeri destinati allo spostamento delle masse da una parte all'altra del territorio.

Naturalmente ci sono diversi tipi di treno per ogni convoglio ognuno con delle particolari caratteristiche - lunghezza, velocità, quantità di merci e persone trasportabile - e prezzo.

Inizialmente non ci si potranno permettere treni velocissimi con volumi di carico molto ingenti ma con il tempo - e con i soldi - si potranno sostituire con convogli dalle caratteristiche superiori.

Dopo aver comperato il treno lo si colloca sul binario desiderato, si sceglie una direzione di marcia e... signori, si parte!

Quando le linee diventano numerose e sono stati creati molti scambi è consigliabile testare il percorso del convoglio prima che lasci la stazione. Nello schermo che consente di programmare le soste e gli orari di partenza è possibile controllare, su una piccola mappa, il percorso del treno e, nel caso non sia quello desiderato, azionare gli scambi per ottenere il risultato voluto.

Ora disponiamo di una ferrovia funzionante e ben avviata ma i treni non potrebbero caricare nessun passeggero se non aggiungessimo almeno qualche stazione. Le stazioni devono essere costruite adiacenti ai binari - bella scoperta - e devono possibilmente avere nelle vicinanze degli appezzamenti di terreno di proprietà della ferrovia per l'immagazzinamento delle merci. Ma questi non sono gli unici edifici che si possono costruire...

ELEMENTI DI CONTORNO

E qui entra in gioco la seconda natura di *A-Train*. Infatti ogni compagnia ferroviaria che si rispetti cerca di investire in edifici - a parte le stazioni che sono necessarie al corretto funzionamento della linea - e impianti che garantiscano un costante afflusso alla rete ferroviaria. Si tratta di solito di alberghi, case e ogni genere di impianto sportivo e ricreativo - debitamente costruiti vicino alle stazioni - che generi un afflusso di persone nella zona della ferrovia. Oltre alle stazioni, si possono costruire - ammesso che si abbiano fondi sufficienti - centri commerciali, alberghi, impianti sciistici, stadi, campi da golf, luna park e fabbriche. Nella maggioranza dei casi è anche possibile scegliere la grandezza - e il costo - dell'impianto tra due o tre soluzioni proposte.

Questa attività imprenditoriale ha come risultato l'aumento della popolazione presente nel territorio - in realtà tutto dipende da una serie numerosissima di fattori calcolata dal gioco - che, come per magia, comincia a costruire case e città più grandi.

Questa parte del gioco somiglia moltissimo a *SimCity* ma i cittadini sono molto più restii a produrre qualcosa di tangibile se non sono più

Il menù della borsa. Qui è possibile comperare e vendere azioni per cercare di salvaguardare il proprio capitale. Notare i titoli MAXISMOTR e ARTDINKE.

confronta & contrasta

**_A-Train_ fa parte di quel filone "ferroviario" reso popolare da _Railroad Tycoon_. I due giochi hanno scopi e finalità molto simili - costruire una ferrovia il più funzionale possibile e nello stesso tempo fondare un impero finanziario - ma il risultato finale è molto diverso. L'impressione è che ci sia molta più sostanza e ricerca in _Railroad Tycoon_ e che gli algoritmi di simulazione siano più complessi e reali - anche se _A-Train_ non è certo un gioco semplice.**

**Per quanto riguarda invece la giocabilità _A-Train_ vince di gran lunga potendo contare su una grafica migliore e su un'impostazione più agile e divertente. Inoltre la parte urbanistico/finanziaria rende il gioco più longevo e quindi più appetibile.**

**In pratica _Railroad Tycoon_ è consigliato a tutti coloro che prendono le simulazioni davvero sul serio mentre _A-Train_ è per chi, oltre che algoritmi e strategia, pretende anche un po' di sano divertimento.**

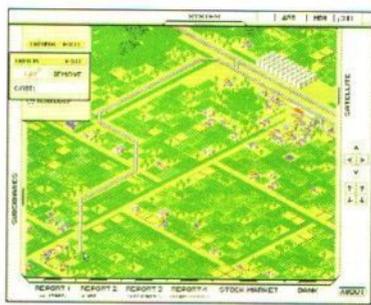
http://speccy.altervista.org/

# A-TRAIN

***Sarebbe impossibile pubblicare una guida ad A-Train in sole due pagine data la profondità e la lunghezza del gioco. Abbiamo però cercato, utilizzando il primo scenario, di darvi un'idea del gioco e di delineare le azioni principali che vi permetteranno di compiere il primo passo verso l'enorme impero finanziario che vi accingete a costruire.***

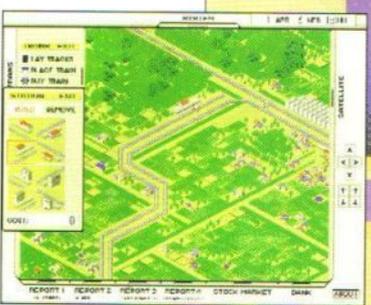
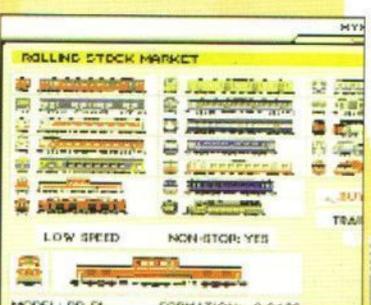
Tutto ha inizio da qui. Ora siete proprietari di un nodo ferroviario, di materiali per costruire edifici e impianti (le casse bianche), di una certa quantità di denaro (variabile con lo scenario) e soprattutto di una gran voglia di fare. Non resta quindi che rimboccarsi le maniche...

**Non lasciatevi prendere la mano dai grandi impianti turistici: costano troppo e se la città non è ancora molto sviluppata non rendono abbastanza.**

**Non costruite mai linee isolate, cercate di congiungerle sempre con l'insediamento più grande.**

La prima cosa da fare è costruire una linea ferroviaria. Si comincia con il scegliere l'opzione che permette di disporre le rotaie e si cerca di congiungere i vari agglomerati urbani.

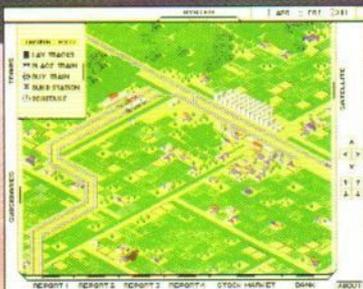
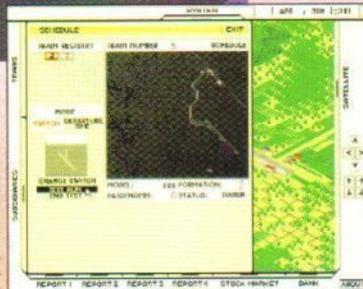
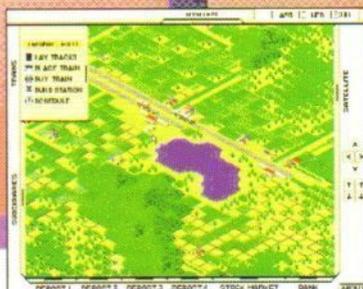
Cammina cammina siamo arrivati ad un gruppo di case periferiche vicino ad un lago. Se gestito correttamente questo scorcio di paradiso potrebbe richiamare molta gente specialmente con la costruzione di un luna park e qualche campo da golf.

Ora raddoppiamo la linea così da non avere problemi di collisioni tra i treni. Un binario servirà per l'andata e uno per il ritorno oppure verranno utilizzati in entrambi i sensi da un unico treno. A questo punto del gioco è inutile risparmiare sulle rotaie, meglio progettare una linea semplice e funzionale.

Una simpatica schermata ci avvisa che la nostra ferrovia ha raggiunto la lunghezza di 20 blocchi. C'è poco da essere contenti, siamo solo all'inizio!

Ora abbiamo bisogno di una stazione. Scegliamola piccola per il momento, non dovrebbe esserci troppa confusione in un posto come questo. Naturalmente si è sempre in tempo a sostituirla in seguito.

Ora acquistiamo un treno merci. Occhio al portafoglio! Si fa sempre in tempo a sostituire i convogli perciò è meglio sceglierne uno molto economico.

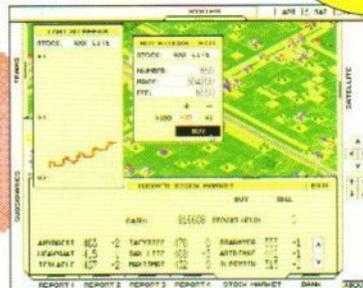



http://speccy.altervista.org/

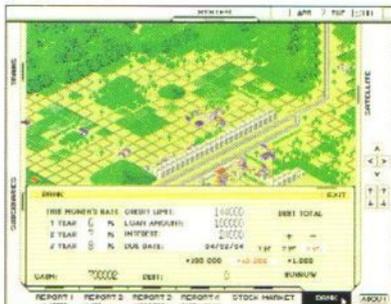
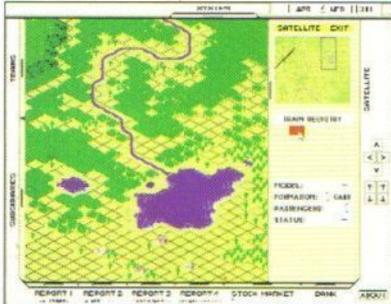
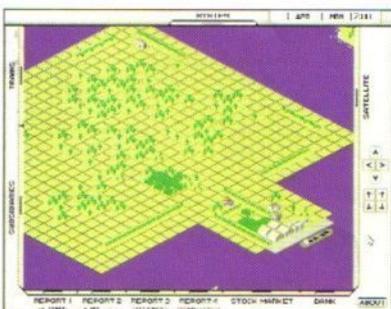
Stesse raccomandazioni per il treno passeggeri. Meglio scegliere però un treno che possa fare servizio non-stop tra le stazioni per caricare più passeggeri.

Ed ecco i nostri due treni alla stazione! Ora non ci resta che farli partire e aspettare che i soldi volino nelle nostre casse.

La mappa della nostra ferrovia mostra la linea appena costruita. Si tratta chiaramente di una configurazione iniziale e alla fine dello scenario la mappa sembrerà un groviglio di serpenti!

I treni transitano vicino al lago. Il merci ha già scaricato del materiale che servirà a costruire edifici secondari come...

... centri commerciali, alberghi, appartamenti e ogni sorta di impianto che possa portare ad un incremento del volume delle persone che gravitano attorno alla stazione, potenziali passeggeri (paganti).

Il bilancio mostra i pochi guadagni derivanti dall'attività. Ma non disperate! Vedrete momenti migliori di questo (e naturalmente ne vedrete anche di peggiori...).

Se le stazioni sono molto lontane e i passeggeri sono pochi fate sostare il treno per un'ora alla stazione in modo che abbia il tempo di raccogliere più persone.

Ora non ci resta che investire una parte del capitale in azioni sperando che il loro valore aumenti. È di solito una buona idea investire quando il mercato è in stasi o in ribasso.

Lo sviluppo prosegue e viene scandito dall'alternarsi tra il giorno e la notte. Ora è l'alba: chissà che non sia l'alba di un nuovo impero?

Sfruttate le località "turistiche". Se riuscite a far aumentare la popolazione potrete, quando i tempi saranno maturi, costruire alberghi e divertimenti.

Da questo menù è possibile ottenere dei prestiti ad interesse variabile. Con tanti auguri di non averne mai bisogno!

Uno splendido lago che, se adeguatamente sviluppato, potrà essere meta di numerosi turisti.

Il porto nel secondo scenario. Qui si tratta di congiungere una serie di "penisole" tra loro cercando di portare la ferrovia al porto per intensificare lo scambio di merci e materiali.

che soddisfatti delle condizioni territoriali - in particolar modo dei trasporti - perciò risulta molto più difficile costruire una metropoli.

## FONDI SENZA FONDO

Ma non è finita qui. I passeggeri pagano il biglietto e la compagnia ferroviaria riceve proventi dagli affitti e dagli impianti perciò dispone di un capitale - molto spesso di debiti - che va amministrato nel migliore dei modi. Se le cose vanno male è sempre possibile chiedere un prestito alla banca (restituibile in uno, due o tre anni con tassi d'interesse variabili) ma il capitale disponibile è limitato e il denaro va restituito alla scadenza. Per rendere le cose più interessanti *A-Train* dà la possibilità di investire tutto o parte di questo capitale in azioni. In borsa sono presenti 24 compagnie e per ognuna è possibile richiamare l'andamento nelle ultime 30 settimane ma, come si sa, la borsa è imprevedibile e investire è sempre un rischio. Sta al giocatore decidere se comperare le azioni di una compagnia con andamento altalenante tendente ad un forte rialzo - o forse ad un forte ribasso - oppure quelle di una compagnia con andamento piatto ma stabile.
Questo aspetto di *A-Train* è quasi un gioco a sé, dotato di algoritmi potenti e verosimili.

Lo scopo ultimo del gioco comunque è quello di costruire un impero ferroviario e di guadagnare 50 milioni di dollari in contanti. Una volta raggiunta questa cifra - non crediate di farcela in qualche giorno -il gioco offre le chiavi della città e la possibilità di ricominciare tutto da capo. Se invece si va in bancarotta - se non si possono pagare le tasse o i debiti - il finale è molto diverso (più che le chiavi della cella non vi possono offrire...).

**_La grafica di A-Train è molto dettagliata e, pur non avvalendosi dei 256 colori, risulta più ricca di particolari a causa dell'alta risoluzione adottata._**

## ANALISI FINALE

La grafica di *A-Train* è molto dettagliata e, pur non avvalendosi dei 256 colori, risulta più ricca di particolari a causa dell'alta risoluzione adottata. I treni, gli edifici e lo stesso paesaggio sono disegnati magistralmente (si distinguono anche le mandrie e gli uccelli in volo, le stagioni cambiano e il giorno e la notte si alternano) e in un gioco di questo tipo non si sente troppo la mancanza della ricchezza cromatica dei giochi più recenti.

Anche il sonoro è di ottima qualità e la musica d'accompagnamento molto "soft" è veramente rilassante. Peccato che il gioco non consenta un utilizzo più vasto di intermezzi musicali ed effetti sonori perché una maggiore varietà non avrebbe di certo guastato.

L'interfaccia è semplice e funzionale e, vista la massiccia presenza dei menù, - si può fare tutto senza toccare la tastiera - il mouse è consigliato.

Il paesaggio occupa quasi tutto lo schermo e intorno si trovano delle scritte che attivano i menù corrispondenti. In alto in centro si trova il menù di sistema che consente di salvare o caricare una posizione, abbandonare il gioco, ricominciare e regolare alcune opzioni come la velocità, il sonoro e la grafica. In alto a sinistra compare invece la data e l'ora della simulazio-

## A-TRAIN STORY

**_A-Train_ non è stato sviluppato dalla Maxis ma dalla giapponese Artdink ed è in realtà la terza versione del gioco uscita in Giappone con il nome di _Take the A-Train III_.**
**La prima versione - risalente al 1986 - era stata scritta per i computer Fujitsu della serie FM ed è poi stata convertita per gli altri home computer presenti sul mercato giapponese.**
**_A-Train II_ è stato prodotto invece nel 1988 ed è stato pubblicato negli Stati Uniti dalla Seika con il nome di _Railroad Empire_.**
**_Take the A-Train III_, infine, è uscito in Giappone alla fine del 1990 e si è subito rivelata una delle simulazioni più vendute nella terra del sol levante. La Maxis ha perciò distribuito il gioco all'estero con il nome di _A-Train_ perché sul mercato non esistevano le prime due versioni (se non con nome diverso). Se è destino che i giapponesi invadano anche il nostro mercato, ben vengano se portano giochi come questo!**

Finalmente qualche treno! Notare la doppia linea che consente di utilizzare più treni senza pericolo di collisioni.

ne. In alto a sinistra troviamo il menù dei treni dove è possibile costruire i binari, acquistare un treno e disporlo sulle rotaie, costruire una stazione e fissare gli orari e i percorsi dei convogli. In basso a sinistra si trova invece il menù per la costruzione degli edifici e degli impianti secondari.

A destra troviamo il menù che consente di vedere la mappa completa e alcune frecce per far scorrere la mappa.
Infine con i menù posti nella parte inferiore dello schermo si possono richiamare utili prospetti che riguardano l'andamento della linea ferroviaria, il bilancio, gli investimenti secondari e la crescita della popolazione. Inoltre troviamo il menù per accedere alla borsa e quello della banca.

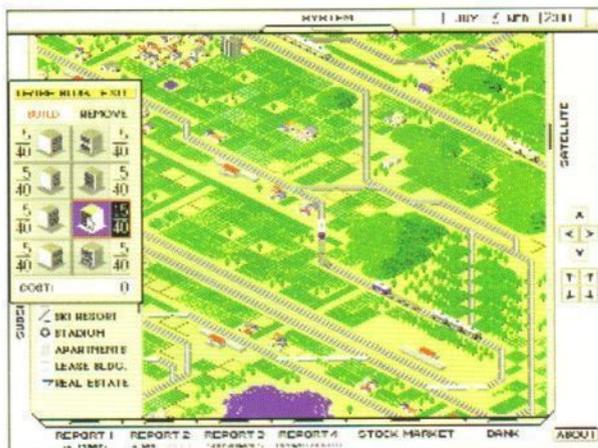
Il manuale di *A-Train* è ben strutturato e diviso in due parti: la prima parte, composta da circa 30 pagine, è per chi vuole cominciare a giocare senza perdere tempo, mentre la seconda tratta gli argomenti in maggior dettaglio e fornisce una guida esauriente per chi vuol ottenere il meglio dal gioco.

Come la maggior parte dei giochi di strategia, *A-Train* necessita di qualche ora di gioco per destare l'interesse del giocatore ma chi ha già giocato a *Railroad Tycoon* o a *Simcity* troverà l'interfaccia intuitiva ed immediata.
*A-Train* è un gioco ben presentato e ricco di profondità che terrà impegnati gli amanti delle simulazioni per molti mesi. Senza dubbio il miglior gioco di strategia dell'anno.

***Marco Andreoli***

Il bilancio ottenibile in ogni momento del gioco. Le spese sono sempre tante mentre i guadagni stentano ad arrivare. Forse è ora di cominciare una sana politica di investimento?

La situazione non è poi troppo brutta. Non abbiamo debiti, c'è ancora del denaro da spendere e i magazzini delle stazioni sono pieni di materiali.

**Una situazione più avanzata. E' possibile vedere una linea ferroviaria estesa che congiunge una buona parte degli insediamenti più grandi del territorio.**

**L'acquisto di palazzi è un modo per invogliare la popolazione a stabilirsi nella vostra città, vicino alla vostra stazione per utilizzare la vostra ferrovia.**

## Versione PC

***A-Train* potrà anche non utilizzare i 256 colori così tanto di moda in questo periodo ma questa scelta ha permesso di usare una più alta risoluzione. Il gioco gira su Hercules, EGA e VGA/MCGA e arriva a 640x480 a 16 colori. È necessaria una memoria di 640K, un hard disk e, possibilmente, un mouse anche se si può anche utilizzare la tastiera. *A-Train* occupa poco più di 1 Mb su disco e supporta le schede musicali più diffuse (AdLib, Soundblaster, SoundMaster e la MT-32 della Roland). Non ci sono particolari limitazioni per la velocità della macchina: noi lo abbiamo giocato splendidamente su un PC a 12 MHz.**

## SOFTWARE TOYS

***A-Train*, anche se non è un gioco creato dalla Maxis, si affianca alla gamma battezzata Software Toys - Giocattoli Software. Come dice la Maxis "un giocattolo è molto più flessibile di un gioco. Un gioco segue delle regole rigide ed ha un unico scopo ma un giocattolo, ad esempio una palla, può servire per decine di giochi. I nostri Software Toys sono mondi da creare, esplorare e controllare". Fanno parte di questa gamma *SimCity*, gli scenari per *SimCity* e il *Terrain Editor* (ed ora anche il nuovo *SimCity* per *Windows*), *SimEarth*, *SimAnt* e *RoboSport*, un gioco strategico che vede il giocatore al comando di una squadra di robot che deve sopravvivere in un'arena. Per fortuna che hanno cominciato a cambiare i nomi - mancavano solo il simulatore di colesterolo e il simulatore di sputi e poi eravamo proprio a posto!**

PROVE SU SCHERMO

K Grafica

K Gioco

**K VOTO**

- Grafica dettagliata e ben rifinita.
- Musica d'accompagnamento rilassante.
- Buona longevità.

- Impossibilità di scegliere la composizione dei treni.
- Mancanza di un editor per costruire i propri scenari (chissà...).

**940** PC

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 9 | 9 | 8 | 9 |

*A-Train* non è un gioco da caricare e giocare immediatamente. Come per la maggior parte dei giochi di questo tipo è necessario un po' di tempo per capire cosa sta succedendo sullo schermo e come funzionano le meccaniche di gioco. Dopo una rapida lettura del manuale - c'è una parte appositamente scritta per chi vuole cominciare subito a costruire il proprio impero ferroviario - si è pronti ad entrare nel vivo del gioco. Con la creazione dei primi nodi ferroviari e la partenza dei primi treni l'interesse comincia ad aumentare e i sei scenari forniti lo terranno alto per parecchio tempo. Anche quando comincerà a subentrare un po' di noia e si saranno finiti tutti gli scenari - passerà però molto tempo - la parte urbanistico/finanziaria del gioco e la possibilità di risolvere i problemi in modi sempre diversi ravviveranno l'interesse, facendo caricare A-Train molte altre volte dopo averlo terminato.

A-TRAIN

http://speccy.altervista.org/

**Genere** Simulatore di volo
**Casa** Dynamix (Sierra)
**Sviluppatori**
Damon Slye, Bob Lindstrom, Lincoln Hutton, Christopher Reese

# ACES of the Pacific

**Il 7 Dicembre 1941, dopo l'attacco di Pearl Harbour, fu definitivamente chiara per tutti l'importanza del monopolio dei cieli in qualsiasi combattimento.**
**La vittoria al grido di "Tora Tora Tora" dei giapponesi causò delle perdite gravissime per gli americani: 5 navi e 177 aerei vennero distrutti, altre 13 navi gravemente danneggiate ed oltre 2400 persone persero la vita in uno dei capitoli più tristi della seconda Guerra Mondiale.**

Il siluro è stato sganciato: se fossi imbarcato sulla portaerei sullo sfondo comincerei a preoccuparmi!

Forte dell'esperienza dei precedenti *A-10 Tank Killer* e *Red Baron*, il buon Damon Slye (cofondatore della Dynamix ed ideatore della tecnologia 3D presente nei prodotti societari) ha sfornato un nuovo programma per tutti gli amanti delle simulazioni di volo, dedicato agli eroi dei combattimenti tra U.S.A. e Giappone (i cosiddetti "Assi del Pacifico") nel corso degli anni dal 1941 al 1945.

*Aces of the Pacific* consente di pilotare una ventina di velivoli differenti (americani oppure giapponesi), ciascuno con cruscotti, viste esterne e manovrabilità relative al corrispondente mezzo reale, per una resa estremamente simile al suo papà *Red Baron* del quale ricalca fedelmente i menù e le opzioni.

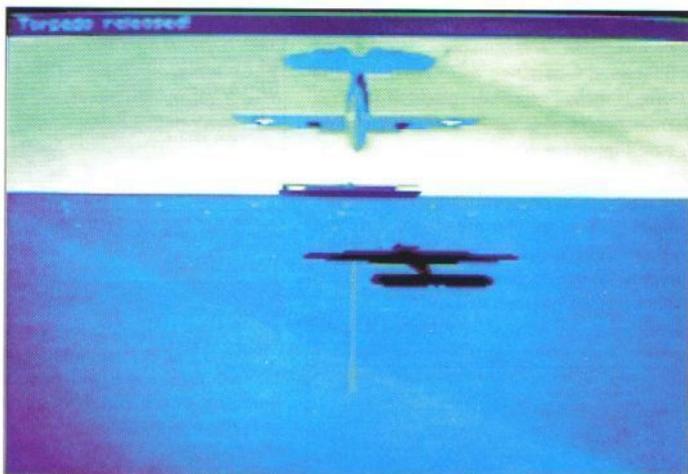
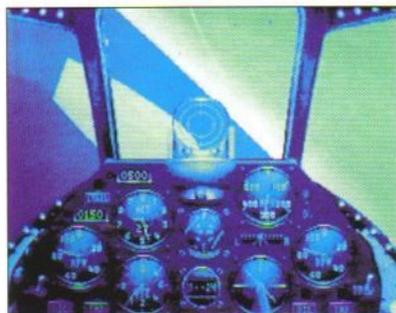
Il figliol prodigo, però, graficamente è davvero migliorato: esplosioni e crateri vari sono estremamente realistici, così come le distruzioni subite dal proprio aereo in combattimento: è impressionante volare con uno strumento perforato da una pallottola o con il fumo che fuoriesce dal cofano motore!

Tutte le scelte presenti nel vecchio lavoro sono state fedelmente riprodotte: è possibile volare per una singola missione oppure per un'intera carriera, vedere TUTTI gli aerei e le navi presenti nella simulazione, settare varie opzioni di contorno o visionare il demo, oppure ancora accedere al sofisticato sistema di "videoregistrazione" del programma che consente, addirittura, di salvare un'intera missione su disco e di poterla rivivere al punto di poterci entrare in qualsiasi punto per rigiocarla a piacimento.

La missione singola prevede l'allenamento al combattimento aereo, al bombardamento in picchiata, al siluramento di vessilli ostili, al più pacifico atterraggio sulla propria portaerei o ad un ipotetico attacco al suolo.

Queste sono le opzioni consigliate per un rapido ingresso nel programma, in quanto permettono di imparare le tecniche di combattimento che non premiano certo il "rambo esaltato", bensì il pilota che conosce al meglio il suo mezzo e lo utilizza al suo limite senza ammazzarsi o farsi ammazzare...

Per gli storici c'è anche la possibilità di rivivere campagne realmente accadute, con i medesimi schieramenti delle forze in campo e con le stesse informazioni ricevute dai piloti a suo tempo. I più bravi potranno cimentarsi contro McCampbell, Greg "Pappy" Boyington, Hiroshi Nishizawa, il temibile barone rosso americano Richard Bong o altri ancora, nell'opzione di combattimento "uno contro uno" che ci oppone ad un famoso asso del passato il quale (ecco il bello!) vola secondo lo stile del corrispondente eroe.

Facendo attenzione, infatti, si noterà una certa predilezione dei giapponesi al combattimento manovrato (i loro "Mitsubishi A6M Zero" erano infatti molto più manovrabili dei velivoli

Strumenti ed indicatori così ormai si vedono solamente nei musei aeronautici...

Pronti al decollo per una missione notturna! Che le stelle (le vedete in cielo?) ce la mandino buona!

americani), mentre gli statunitensi, grazie alla maggior velocità di punta e potenza di fuoco dei loro aerei, preferiscono i passaggi "devastanti" seguiti da una precipitosa fuga per evitare il fuoco di reazione.

I giocatori abilissimi impiegheranno spesso l'opzione di combattimento "di gruppo" dove da soli o con uno, due oppure tre gregari si dovrà affrontare un'equivalente pattuglia nemica davvero agile e temibile che "lavora in gruppo" per incastrare i vostri aerei in situazioni estremamente pericolose.

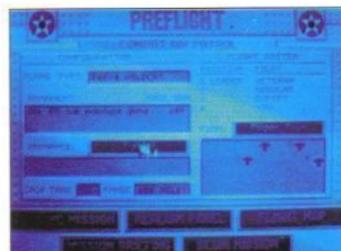
Come tipologie di missione vi sono anche tutte le tipiche azioni che si incontreranno nel corso di una carriera: pattugliamento difensivo, eliminazione dei velivoli di scorta ad un obbiettivo nemico, allarme di decollo immediato a difesa del proprio aeroporto, scorta di bombardieri, intercettamento di quelli avversari, attacco al suolo, oppure ad una nave nemica. *Aces of the Pacific* ovviamente, registra anche i migliori punteggi con un resoconto delle rispettive missioni che illustra l'andamento delle stesse.

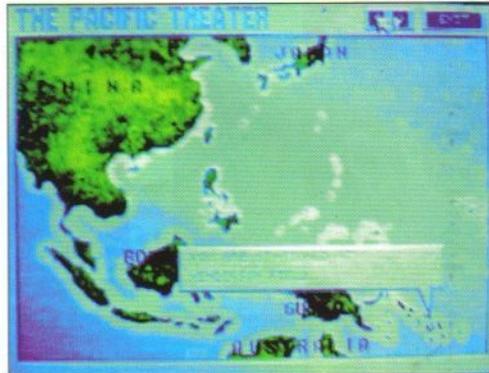
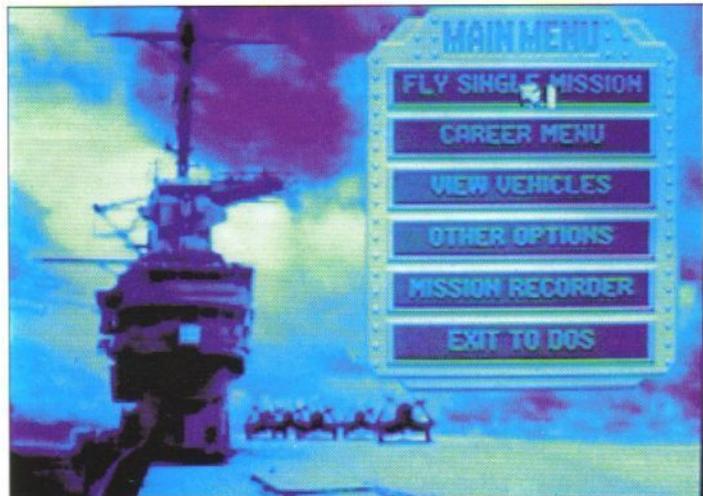
Così come in "*Red Baron*" anche qui le condizioni di missione possono essere variate a pia-

**confronta & contrasta**

**Un possibile confronto di *Aces of the Pacific* potrebbe avvenire con *The Secret Weapons Of The Luftwaffe* ma il problema sarebbe la mancanza assoluta di contrasto, data la ben diversa caratura dei due programmi: *S.W.O.T.L.* è un gioco, mentre *A.O.T.P.* è una simulazione. Per rendere la lotta meno impari è inevitabile scomodare il papà di *A.O.T.P.* tale *Red Baron* che è stata la base per una nuova generazione di simulatori di volo dopo lo strapotere Microprose nel settore.**

**La miglior definizione grafica di *A.O.T.P.* è la più grande differenza tra i due prodotti, grazie anche alle tecnologie tridimensionali sviluppate da Damon Slye per *R.B.*, qui riprese e migliorate alla grande.**

**Sebbene per una misteriosissima irrazionalità personale continui a preferire "*Red Baron*", obiettività richiesta dalla recensione mi impone di assegnare la palma di vincitore all'eccellente *A.O.T.P.***

Memorizzata la vostra posizione di volo? Mi raccomando, non superate il capo formazione poichè essendo un veterano potrebbe anche arrabbiarsi!

Il mitico pannello di realismo "by Red Baron": non sarà un pò troppo impegnativo volare al 100% di difficoltà?

Avete presente il "Voi siete qui!" nelle piantine delle fiere? Beh, questa mappa è circa la stessa cosa.

Il menù iniziale di Aces of the Pacific: non vi sembra di averlo già visto?

Due missioni volate con due medaglie e sette vittorie all'attivo: non male, eh?




http://speccy.altervista.org/

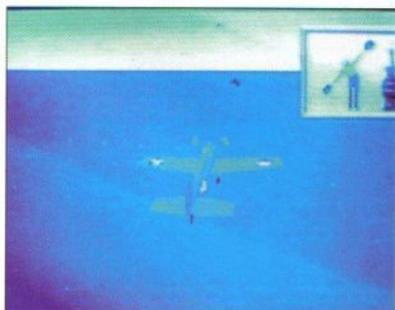
degli stessi in volo (a"V" ad "I", etc.), abilità dei piloti (amici & nemici), tipi di velivolo (idem), quota alla quale ciascuna parte inizia il combattimento (ovviamente chi parte in alto è avvantaggiato), effetto sorpresa o meno (se ciascuna delle parti si è già accorta o no della presenza dell'altra), per concludere con la nuvolosità del cielo, che non è solamente un fattore estetico ma consente di impiegare il nuvolame come "nascondiglio" per sottrarsi alla vista avversaria come, peraltro, può fare benissimo anche il nemico. È presente anche una mappa di volo non molto accurata che informa sulla posizione relativa (approssimativamente) degli schieramenti in gioco.

Grandiosa, una volta in volo, la cabina di pilotaggio con i suoi gustosissimi contorni; viste fantastiche con dettagli che hanno dell'incredibile soprattutto nei siluramenti delle navi: fiammate e fumate da film con dettagli quali la scia del siluro in mare e simili inezie che fanno la differenza tra un prodotto ottimo ed uno eccezionale.

I controlli di volo sono davvero incredibili; potendo esagerare vorrei affermare che persino i creatori di *Falcon 3* (il K-Parametro per quanto riguarda i simulatori di volo) potrebbero imparare qualcosa dal codice Dynamix: in ogni assetto l'aereo è "vostro" (un po' come succede in *Chuck Yeager's Air Combat*) ma con un maggior controllo grazie anche ai comandi separati di alettoni e deriva che rendono il tutto estremamente simile alla realtà.

***Potendo esagerare vorrei affermare che persino i creatori di Falcon 3 (il K-Parametro per quanto riguarda i simulatori di volo) potrebbero imparare qualcosa dal codice Dynamix***

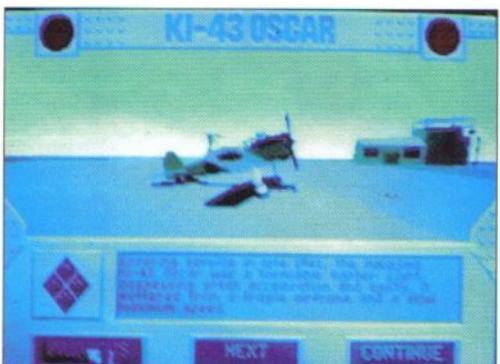
Sono previsti lanci di bombe, siluramenti, salve di razzi e mitragliamenti di vario calibro: dal 7.7 mm. giapponese allo standard N.A.T.O. da mezzo pollice (12.7 mm.) per concludere con il terribile 20 mm. giapponese ed americano che sventrava letteralmente il suo sfortunato bersaglio. Il realismo non finisce qui: dal livello dei dettagli del terreno o dei velivoli, alla possibilità di inceppamento delle mitragliatrici (con dei tentativi a disposizione per poter ritornare a sparare prima di dichiarare l'arma "fuori uso"!) fino ad un intero pannello che consente la selezione del livello di realismo richiesto alla simulazione.

Se il TBF Avenger fa paura in questa immagine, immaginatevi cosa doveva essere quello vero!

Ahia, ahia! Sembra che non siamo perfettamente allineati con la portaerei!

Portaerei colpita! Quando si dice "La mira non è acqua...".

Che ci fa un aeroplano americano sopra una portaerei giapponese? Maurice Cocciolon, dannazione, ma che razza di rotta hai impostato?

Con il potente VCR incorporato si possono rivedere le missioni da punti di vista quasi cinematografici.

Dopo un attacco al suolo come questo sarà ben difficile atterrare in ciò che rimarrà dell'aeroporto.

Il velivolo mi piace, ma è possibile averlo in versione metallizzata e con tetto apribile?

## REALISMO, REALISMO ED ANCORA REALISMO!

*Aces of the Pacific* è prima di tutto una simulazione e come tale deve essenzialmente corrispondere alla realtà; non solo lo fa con una completezza da spavento, ma permette una varietà di selezioni in un pannello di realismo davvero impressionante; vediamolo:

**SUN BLIND SPOT**
Volando controsole si rimane abbagliati dall'intensa luce (è da provare, credetemi!) rendendo molto più difficile l'individuazione del nemico che, viceversa, vola verso di noi con il sole alle sue spalle.

**WEATHER**
La nuvolosità potrà essere sempre nulla così come variabile, consentendo l'impiego di tattiche "tocca-ta e fuga" tanto in voga nelle giornate estremamente nuvolose.

**GUN JAMS**
Può accadere o meno che si inceppi una o più mitragliatrici nel corso del combattimento.

**ENGINE BURNOUT**
Se viaggiando a tavoletta con un aereo vero si surriscalda il motore, perché mai non dovrebbe accadere altrettanto in uno simulato? Tale opzione attivata costringe a guardare spie e temperatura del motore per diminuirne il numero di giri in caso si viaggi per troppo tempo ad alti regimi.

**BLACKOUTS**
"Tirare" troppi "G" (accelerazioni verticali positive) può causare un effetto di visione nera dovuto alla perdita di coscienza del pilota.

**LIMITED AMMUNITION**
Se provenite dal settore "Shoot'em Up" o, comunque, arcade è opportuno non attivare questa selezione per evitare di trovarvi a corto di munizioni nel bel mezzo di un dogfight.

**LIMITED FUEL**
Consente, se attivata, di avere i consumi reali del velivolo che si sta pilotando, costringendo quindi il pilota ad un più accurato piano di volo nel quale decidere anche se portarsi dietro oppure no i serbatoi supplementari di carburante.

**AIRCRAFT MAY BE DAMAGED**
Se attivata consente di pilotare un velivolo vulnerabile al fuoco nemico e, dunque, suscettibile, se colpito, ai guasti tipici del vero aeroplano (perdite di carburante o di olio, surriscaldamento prematuro del motore dovuto a del piombo nel radiatore, etc.).

**COLLISIONS**
Se non si sta più che attenti a dove si trovano gli altri velivoli in relazione al proprio si può "morire" anche per una banale collisione, magari con un proprio collega della formazione di volo.

**INFLIGHT INFO**
Stabilisce se o meno avere la possibilità di ricevere i messaggi dal proprio capoformazione o dai propri gregari nel corso della missione.

**COMBAT**
La presente scelta consente di selezionare tra "Easy", "Standard" ed "Hard" il livello di vulnerabilità del proprio velivolo in relazione al nemico.

**FLIGHT MODEL**
L'ultima selezione riguarda la facilità di pilotaggio del velivolo che andrà scelta in funzione delle vostre esperienze aeronautiche: se pensate che per girare sia sufficiente premere il tasto cursore a destra oppure a sinistra optate tranquillamente per "Easy", se avete realizzato il perché un aereo perde quota durante una virata con i soli alettoni puntate su "Intermediate", mentre se siete piloti o, comunque, conoscete la differenza operativa tra alettoni, timoni e deriva potete rischiare l'"Hard" che vi darà un controllo spaventosamente reale del velivolo!

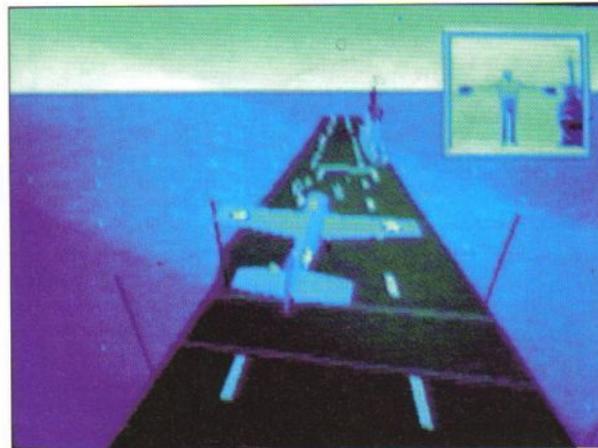
In volo l'interazione con i propri gregari è pressoché totale: se siete nei guai potete chiedere al vostro socio di toglierví lo "scocciatore" alle vostre spalle ma, proprio perché realistica, la risposta potrebbe anche essere "picche", nella non remota ipotesi che il vostro collega sia a sua volta incastrato in un combattimento.

Capita anche, che volando si avvisti qualche nemico (magari alle spalle!) prima del proprio capoformazione: ebbene il buon gregario prende la radio e comunica l'avvistamento a tutta la formazione, ricevendone in cambio aggiornamenti sulla posizione nemica man mano che il combattimento si evolve: avrete già capito che *Aces of the Pacific* permette anche questo: davvero notevole! Numerose, infine, le opzioni relative alla carriera che, fondamentalmente, rappresenta una sequenza di campagne ciascuna delle quali costituita da più missioni volte ad indebolire la potenzialità nemica fino a debellarne le capacità offensive prima e difensive poi.

Non mancano, chiaramente, trasferimenti delle unità di volo, possibilità di volare con e/o contro assi famosi (dipende se siete americano oppure giapponese), riconoscimenti con medaglie e promozioni, così come commissioni d'inchiesta in caso si abbattano velivoli amici.

***Alessandro Diano***

### Versione PC

**Per giocare ad *Aces of the Pacific* avrete bisogno di un 386 (anche SX) con almeno 2 mega di memoria, il gioco supporta tutte le schede sonore e la VGA per quanto riguarda la grafica.**
**L'installazione avviene obbligatoriamente su disco rigido con dei requisiti minimi da paura: l'inutile supplemento tecnico dichiara la necessità di 8 mega disponibili su disco ma non ci è stato possibile installare una versione funzionante di *A.O.T.P.* con meno di 11 mega disponibili sul disco fisso anche se al termine dell'installazione i mega occupati saranno 6 scarsi.**

Gli atterraggi sulle portaerei sono sempre un problema; meno male che qualcuno ci assiste negli ultimi metri...

**K VOTO**

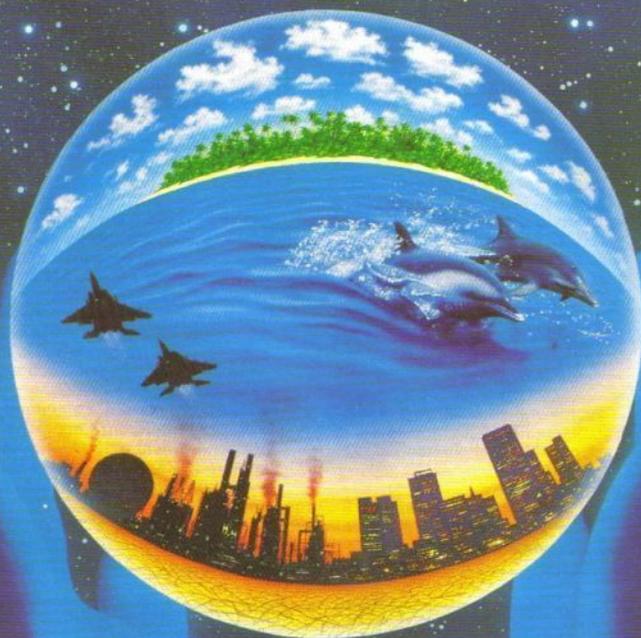
- Realismo eccezionale
- Opzioni estremamente complete
- Grafica & sonoro stupendi
- Controlli di volo ineguagliati
- Documentazione di alta qualità
- Potente ma facile da usare

- Supplemento tecnico "dannoso"
- Requisiti minimi quasi impossibili
- Necessità di avere un gestore EMS (memoria espansa)

**964** PC

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 9 | 6 | 8 | 9 |

*Aces of the Pacific* è semplicemente incredibile, nel senso che rappresenta quanto di più accurato abbia mai visto in un simulatore di volo per PC dedicato ai vecchi aerei con motore a pistoni.
È facilissimo iniziare a volare con *A.O.T.P.* così come è impossibile smettere: la possibilità di configurare il proprio livello di difficoltà, la videoregistrazione della missione, il poter ripeterla nel caso sia andata male, il salvataggio di una carriera particolarmente brillante di un pilota (nell'ipotesi venga abbattuto), le medaglie, l'introduzione di nuovi aerei con il passare del tempo: tutto contribuisce ad elevare l'ottimo lavoro Dynamix al rango di capolavoro. Con *A-10 Tank Killer* la Dynamix poteva vantarsi dell'originalità del soggetto, con *Red Baron* ha stabilito un nuovo standard, sull'esperienza del quale è nato questo *Aces of the Pacific* ); la prossima puntata forse riguarderà i velivoli moderni con contromisure & missilame vario: se il trend di miglioramento rimarrà costante sento che il K-Parametro per i simulatori di volo cambierà quanto prima...

# MILLENIUM METTE IL MONDO NELLE TUE MANI

# GLOBAL EFFECT

*Costruisci le centrali elettriche per fornire le risorse e ingrandire le tue città.*

*Costruisci le basi militari per attaccare e difenderti.*

*Crea le foreste ed i parchi per combattere l'inquinamento mondiale.*

*Controlla il tasso di inquinamento, d'anidride carbonica e lo strato di ozono.*

*Ricerca le risorse naturali e controlla la stabilità sismica.*

Un mondo lontano - una nuova civiltà. L'equilibrio delicato del pianeta si trova nelle tue mani. Dovrai affrontare le molteplici sfide di un vero leader mondiale - le decisioni che prenderai potranno salvare il pianeta dal surriscaldamento e dall'inquinamento.. Le tue forze potranno sconfiggere il nemico che sta cercando di distruggere le tue città, avvelenando il tuo pianeta. Il mondo e il potere sono nelle tue mani!

*Tieni costantemente sotto controllo lo stato del tuo pianeta.*

**Amiga screen shots*
*© Millennium 1992*

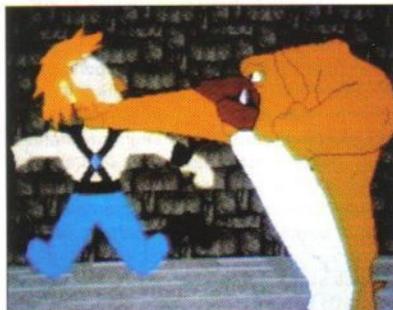
Disponibile per **AMIGA** 1 Mb - **PC** VGA 256 colori - Scheda Ad-Lib, Roland, Soundblaster.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA CTO

**Genere** Avventura
**Casa** Infogrames
**Sviluppatore** In casa

# ETERNAM

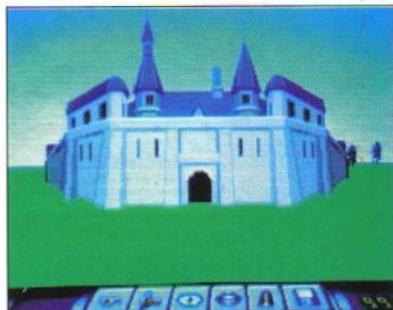
**I**l mercato delle avventure è ampiamente dominato dagli americani (basti pensare alla Sierra e alla Lucasfilm) e sono poche le case europee che osano sfidare questa netta superiorità.
Fa piacere quindi che la Infogrames cerchi di ristabilire un pur sempre precario equilibrio con questa piacevole e divertente avventura.

Questo simpatico pancione si incontra all'inizio del gioco è consiglia di seguire la strada: infatti seguendola si arriva al...

Come inizio non c'è male, picchiati addirittura da un cane! Ma come dice il proverbio chi la fa...

...l'aspetti! Ed ecco punito il poco ospitale ammasso di pulci. Le sequenze animate sono davvero belle e ricordano un po' quelle di Dragon's Lair.

*Eternam* è il nome di un pianeta o meglio di un parco giochi delle dimensioni di un pianeta che ha raggiunto una sofisticazione tale da poter offrire ai turisti dei veri e propri mondi ricostruiti fedelmente - un po' come nel film "Il mondo dei robot". Il giocatore nei panni di Don Jonz, un agente di sicurezza, ha appena ottenuto una settimana di ferie ad *Eternam*, il miglior planetoparco della galassia, ma sembra che non sia destinato a godersela. Infatti un vecchio avversario, Mikhal Nuke, è sulle sue tracce e sembra intenzionato a vendicarsi!

L'unica che può aiutare Don è Tracy, un bellissimo tecnico della squadra di coordinamento che per sfuggire a Nuke ha dovuto smaterializzarsi e fondersi nella rete informatica di *Eternam*. È comunque in continuo contatto con Don e può comunicare con lui tramite un monitor. Don deve quindi fermare Nuke prima che combini qualcosa di irreparabile, trovare il modo di aiutare Tracy mentre, contemporaneamente, cerca di sopravvivere e raccogliere informazioni nelle varie epoche storiche simulate ad *Eternam*.

Il giocatore inizia nei panni di un guerriero in un mondo medievale e subito deve affrontare i primi problemi. Il signore del reame infatti, Lord Ethelred, lo fa partecipare a delle prove di coraggio ed intelligenza per poi affidargli una missione. Seguono rapidi cambiamenti di epoca e luogo - l'antico Egitto, l'isola della Rivoluzione, un quartiere modernissimo -

...castello. Qui si svolge la prima parte del gioco che consiste nel superare una serie di prove per poi farsi affidare una pericolosa missione.

che portano Don a vivere incredibili avventure: la lotta con i Dragoons, l'incontro con Neil Armstrong - in un continuo mescolarsi di realtà e finzione. I primi enigmi non sono molto complessi - consistono quasi tutti nel portare un oggetto nella giusta locazione e usarlo - ma con il procedere del gioco si fanno via via più difficili. La loro soluzione è comunque abbastanza logica e immediata (sempre che si possieda l'oggetto giusto) ma nel caso si rimanesse bloccati c'è sempre qualche personaggio pronto a dispensare utili consigli per impedire di rimanere troppo a lungo in qualche vicolo cieco.

*Eternam*, come la maggior parte delle avventure uscite in questi mesi - se escludiamo *Darkseed* -, non

è affatto "seria" ma punta moltissimo sulla comicità. Le battute sono molto carine (ce ne sono anche di penose, comunque) e il gioco è permeato di ironia.
Il programma si presenta in un formato abbastanza inedito e originale: l'esplorazione si svolge in un universo tridimensionale completo di strade, laghi, foreste e palazzi. Non appena si entra in qualche edificio particolare il formato diventa quello classico utilizzato da avventure tipo *King's Quest*, *Loom* e così via.

La prima cosa che colpisce in *Eternam* è la grafica. Il gioco infatti utilizza la VGA (o la MCGA) a 256 colori con risultati davvero eccellenti. I personaggi sono ben curati e si muovono abbastanza fluidamente mentre gli sfondi sono dettagliati e coloratissimi. Inoltre molto spesso durante il gioco fanno la loro comparsa delle sequenze animate - non lunghissime, ma divertenti - davvero molto belle che ricordano le animazioni di *Dragon's Lair* e che servono a sottolineare certi avvenimenti (incontro con un personaggio, scena particolarmente buffa).

A volte, per dare maggior rilievo ad un avvenimento o per evidenziare una certa parte dello schermo viene usata una tecnica non molto riuscita: viene ingrandita la parte interessata ma, invece di ricorrere ad un primo piano, vengono utilizzati gli stessi sprite e gli stessi elementi della scena totale (senza ridimensionarli) ingrandendo i pixel a tal punto da farli sembrare tanti piccoli mattoncini. L'effetto non è dei migliori e, anche se ai programmatori potrà essere sembrata una tecnica innovativa, il risultato lascia a desiderare. Si tratta però soltanto di un piccolo difetto - il primo piano sarebbe stato preferibile - che non compromette minimamente lo splendido lavoro grafico.

L'ottima presentazione viene messa in luce da numerosi particolari - il personaggio che si riflette quando passa davanti ad uno specchio ad esempio - che contribuiscono a rendere il gioco più ricco e piacevole.

Il sonoro è nella norma con un motivetto iniziale carino e alcuni effetti sonori abbastanza coinvolgenti. Questo naturalmente se si possiede un'AdLib o una Sound Blaster altrimenti è meglio togliere il

Lo schermo dell'inventario elenca gli oggetti in possesso del giocatore e fornisce altre informazioni quali il battito cardiaco, i pezzi d'oro posseduti e la percentuale d'avventura terminata.

Grazie agli occhiali a raggi infrarossi si riesce a distinguere un percorso segreto. Meglio seguirlo...

... altrimenti questa è la fine che attende il povero Don. Tagliato in due da una lama: che il gioco sia stato prodotto da Dario Argento?

## Versione PC

**Eternam richiede una VGA (o una MCGA) a 256 colori e 640K di RAM. L'hard disk è necessario e il gioco (almeno nella versione provata) è su quattro dischi ad alta densità. Lo spazio occupato è di circa 6 Mb ma se avete una AdLib o una Sound Blaster e una macchina veloce (consigliata a 16 MHz ma gira benissimo anche su un PC a 12 Mhz) Eternam vi dimostrerà che sono K (anzi mega) spesi bene. Peccato per il mouse, di questi tempi è una necessità.**

## LE ROCCAFORTI DEL DIVERTIMENTO

***Eternam*** **è un gigantesco parco giochi del futuro, così grande da occupare tutta la superficie del pianeta. Questa oasi di divertimento, popolata da creature bioniche, in cui sono fedelmente riprodotte diverse epoche storiche, riporta alla mente il classico film del 1973 *Il mondo dei robot* di Michael Crichton con Y. Brynner e R. Benjamin, in cui i robot di un parco giochi ultramoderno impazzivano e massacravano i poveri turisti. Gran parte del film si impernia sulla fuga di un turista inseguito da un cowboy-robot impazzito.**
**In questo gioco non sarete minacciati da un robot ma da Nuke, un vostro vecchio nemico, che cerca di vendicarsi per alcuni "torti" subiti in passato. Per fortuna che a Gardaland, Eurodisney e Disneyland non si corrono certi rischi.**

Il duca di Ethelred è sempre pronto a dispensare saggi consigli. Conviene andarlo a trovare di tanto in tanto...

Non è salutare girare la notte. E' possibile incontrare ogni sorta di delinquenti ma è sempre meglio che incontrare la creaturina che ci sta venendo ansiosamente incontro.

## confronta & contrasta

***Eternam*** **è un'avventura che si presenta in una veste classica ma che possiede alcuni elementi innovativi (non tanti da meritarle un bollino come K-IDEA comunque), quali il diverso formato per l'esplorazione esterna e un buon numero di ottime sequenze animate. Nel formato classico è molto simile a *King's Quest V* ma può contare su una grafica migliore e su battute più divertenti (sarà perchè noi europei abbiamo un senso dell'humor diverso dagli americani?). La storia poi, pur essendo divertente e a tratti ironica, non risente di quelle "sdolcinature" a cui Roberta Williams ci ha ormai abituati (assuefatti?). Il classico della Sierra invece vanta un'interfaccia più funzionale e permette l'utilizzo del mouse.**

**Rispetto al K-Parametro - *Monkey Island 2* - invece può competere in fatto di grafica e animazione ma non per quanto riguarda la storia (molto meno coerente e più slegata) e la giocabilità. Niente nuovi pretendenti al titolo per questo mese.**

suono.

L'interfaccia di *Eternam* è semplice da utilizzare ma si sente la mancanza del mouse. È infatti possibile giocare solamente da tastiera e in un'epoca in cui si privilegia la comodità e la funzionalità questo è un difetto abbastanza grave. Si può controllare Don con le frecce mentre una serie di icone poste sul fondo dello schermo consentono di compiere certe azioni come guardare, parlare, usare o prendere un oggetto, richiamare lo schermo dell'inventario e quello di sistema (per salvare e recuperare delle posizioni, togliere la musica o gli effetti sonori eccetera). A lato delle icone si trova anche una spia di avvertimento che lampeggia quando ci sono nemici nei dintorni e quando è possibile lanciare l'unico incantesimo di cui è dotato Don: una palla di fuoco. Completa lo schermo un indicatore numerico che indica la salute del personaggio e che diminuisce quando Don perde energia (durante un combattimento, perché sta per annegare, eccetera).

Per utilizzare un oggetto è necessario averlo precedentemente raccolto. Una volta richiamato lo schermo dell'inventario (dove compaiono anche delle informazioni secondarie come il battito cardiaco, i pezzi d'oro posseduti e la percentuale di avventura risolta) bisogna selezionare l'oggetto desiderato che viene tenuto "a portata di mano". Per utilizzarlo è necessario premere l'Enter nel luogo prescelto in quanto non viene azionato automaticamente.

Ogni volta che Don vede qualcosa di interessante compare un commento sullo schermo: è quindi possibile indagare ulteriormente oppure, se consentito, prendere l'oggetto.

L'interazione con i personaggi è molto ridotta e si limita ad una serie di frasi tra cui il giocatore sceglie quella che preferisce (come in *Lost in L.A.* ad esempio o in centinaia di avventure dello stesso tipo). La curva di difficoltà di *Eternam* è progressiva e ben studiata anche se il gioco non presenta problemi troppo difficili. I primi ostacoli si superano in fretta poi le cose diventano leggermente più difficili non assumendo mai però una complessità esagerata.

Una parola a parte merita la traduzione. Il programma dà la possibilità di scegliere la lingua desiderata tra francese, inglese, tedesco e (udite, udite) italiano. Il manuale invece è in inglese e italiano. Questa è una buona abitudine e speriamo che si diffonda sempre più tra le case di software. Purtroppo però i francesi (Infogrames in testa) hanno la pessima abitudine di tradurre a casa propria i manuali anche se sono in altre lingue. Il risultato è un manuale grottesco (vedi inserto), davvero spaventoso che farebbe rivoltare Dante nella tomba a veder siffatto scempio di cotanta bella lingua. Purtroppo la traduzione del gioco segue la stessa sorte e dopo qualche minuto non rimane che tornare alle opzioni per selezionare il caro, vecchio (e corretto) inglese.

In definitiva un gioco divertente e graficamente molto valido, presentato magistralmente, con qualche elemento di originalità che non guasta.

***Marco Andreoli***

Il castello è pieno di personaggi con cui parlare. Notare i dettagli degli sfondi e il sapiente uso del colore.

La povera Tracy si dispera ogni volta che Don muore. Chi la salverà adesso?

## INVOLONTARIAMENTE DIVERTENTE

**I francesi sono delle persone rispettabilissime ma, volendo trovare loro un difetto, peccano un po' di modestia. È giusto essere fieri del proprio paese e della propria lingua (basta vedere il numero dei loro giochi con manuale tradotto in francese) ma non è il caso di tenere in così bassa considerazione quella degli altri. L'idea di tradurre il manuale e anche il gioco in italiano è splendida ma dovrebbe essere realizzata con un po' più di professionalità.**

**La traduzione di *Eternam* è un trattato degli errori che non si devono commettere nella lingua italiana, una sorta di frassichese che finisce con l'essere involontariamente divertente. Passino "la foglia del personaggio", "inattenzione" e "patapone" (rumore d'esplosione) ma "bambini si facevano prendere in foto sui ginocchi di un faraone" e il "tanti scusi" del gioco sono davvero intollerabili.**

**E far fare le traduzioni ad una persona che non abbia studiato con Nino Frassica (con tutto rispetto per il cabarettista siciliano)?**

Questa nonna rivoluzionaria ci ha scambiati per monarchici. Forse era il caso di mettere la coccarda di riconoscimento?

Questa è uno degli ingrandimenti che avvengono durante il gioco.

... ora in formato famiglia...

...finalmente comincia ad assumere le dimensioni reali...

... e torna alla normalità. Che effetto, vero? Potevamo stupirvi con effetti speciali!

PROVE SU SCHERMO

**K VOTO**

- Grafica e presentazione ottimi.
- Sfondi dettagliati e ben colorati.
- Bellissime sequenze animate.
- Formato di verso per esterni ed interni.

- Sonoro migliorabile.
- Traduzione e manuale in italiano inaccettabili (per fortuna si può anche giocare in inglese).

**905** PC

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 9 | 7 | 7 | 8 |

**Eternam è un'avventura divertente e ben curata e potrà tenere impegnati i giocatori per molto tempo. Inizialmente non è difficile entrare nel gioco (grazie alla visuale tridimensionale in prima persona) e, dopo essersi fatti un'idea dei dintorni, ci si trova ad esplorare i primi edifici (di cui il castello è il principale). Una volta entrati si viene accolti da un formato piuttosto familiare (*Space Quest IV, Larry V*) e da una grafica ancora migliore di quella trovata all'esterno, contribuisce a far crescere l'interesse. L'interazione con i personaggi non è delle migliori (ma sì, visto che devono dare informazioni facciamoli parlare...) ma un gioco completo sotto questo punto di vista lo stiamo ancora aspettando.**
**L'avventura è abbastanza estesa e i problemi da risolvere non mancano (a tutto vantaggio della longevità) ma potrebbe rivelarsi leggermente troppo semplice per i giocatori più "navigati".**

ETERNAM

http://speccy.altervista.org/

**Genere** Avventura
**Casa** Virgin
**Sviluppatore** Revolution

# LURE of the Temptress

**Negli ultimi anni le avventure grafiche sono state dominio quasi esclusivo delle case di software americane, Lucas Arts e Sierra in testa. Ora la Virgin sembra decisa ad invertire questa tendenza, dimostrando che anche le software house inglesi si sanno fare valere.**

Ecco cosa riserva il destino a chi non riesce a farsi gioco delle guardie Skorl.

Ecco Ratpouch che comincia ad eseguire i nostri ordini, bravo ragazzo!

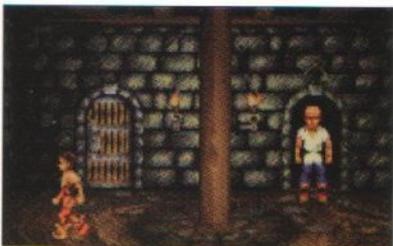
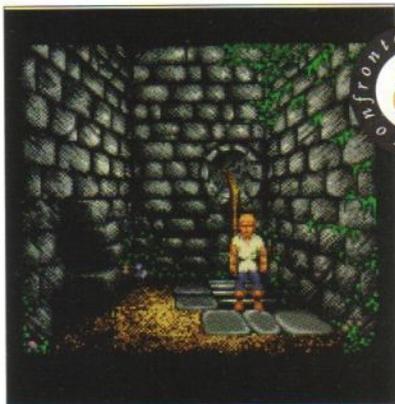
Quest'anno sembra essere particolarmente favorevole per tutti gli amanti delle avventure grafiche: *Monkey Island II* è finalmente arrivato per Amiga, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* si è confermato il capolavoro che tutti si aspettavano e ora questo *Lure of the Temptress* sembra avere tutte le carte in regola per dare un bello scossone al mondo degli adventure.

Gli sviluppatori della Revolution hanno ideato un sistema di interazione con i personaggi totalmente innovativo, il sistema in questione si chiama *Virtual Theatre* e potete star certi che ne sentirete parlare ancora in futuro.

Vediamo di analizzare in cosa si differenzia il *Virtual Theatre* dagli altri sistemi che dominano il mercato attualmente; innanzitutto l'interfaccia utente è stata incredibilmente semplificata: per scoprire quello che possiamo fare con un dato oggetto basta cliccarci sopra con il pulsante destro del mouse e una lista di verbi apparirà, permettendoci di effettuare la nostra scelta, non sarà più necessario spostare il mouse da una parte all'altra dello schermo per effettuare anche la più semplice delle azioni, i movimenti sono stati ridotti al minimo indispensabile. Il cursore del mouse in certe occasioni cambia forma per informarci della possibilità di effettuare azioni particolari come, per esempio, parlare con degli altri personaggi.

È proprio l'interazione con i personaggi dell'avventura che riserva le maggiori novità: ogni personaggio del *Teatro Virtuale* della Revolution vive una sua vita, indipendente dalle azioni del giocatore, si muove, parla con altri personaggi e la cosa più divertente è che tutte queste azioni non sono trasparenti al giocatore che può origliare ad una porta per seguire la conversazione di altri due personaggi oppure spiare qualcuno da una crepa in un muro.

Un altra particolarità del *Virtual Theatre* è rappresentata dalla possibilità di impartire degli ordini a degli altri personaggi. All'inizio del gioco, riusciamo a liberare un contadino, Ratpouch, che era tenuto prigioniero nella nostra stessa prigione, da quel momento in poi questi ci seguirà e farà del suo meglio per eseguire gli ordini che gli potremo dare tramite una serie di menù molto completi. La cosa più interessante è che questi ordini verranno eseguiti anche in luoghi differenti da quelli in cui ci troviamo noi, dando vita, così, ad un'avventura che si potrebbe definire multitasking.

Veniamo ora alla trama: in *Lure of the Temptress* interpretiamo il ruolo di Diermot, un povero contadino che pensava di guadagnare qualche soldo lavorando come battitore per il re ed i suoi amici, che si erano recati nel suo villaggio per la caccia. Sfortunatamente per lui, il re e i suoi compagni vengono attaccati ed uccisi da un esercito di Skorl, delle orrende creatu-

Fuggendo dalle fogne siamo riusciti ad evadere, ora bisognerà trovare un modo per sgominare la Tentatrice...

re rettiloidi che sono al servizio della Tentatrice (Temptress).

Il povero Diermot si trova, così, nel bel mezzo della battaglia e viene catturato ed imprigionato dai perfidi Skorl, sarà nostro compito aiutarlo ad evadere, liberare la cittadina di Turnvale e, infine affrontare la Tentatrice in persona. Non male per un povero contadino, non trovate?

Fin dall'inizio dell'avventura, si cominciano a sperimentare le innovazioni che il *Virtual Theatre* apporta allo stile classico delle avventure grafiche, una volta che si è eliminata la guardia che ci sorvegliava è possibile spiarla mentre sbraita e bestemmia all'interno della cella in cui lo abbiamo rinchiuso.

Vagando un po' per le segrete troviamo il buon Ratpouch sdraiato su un tavolo di tortura che implora il nostro aiuto, dopo averlo liberato possiamo cominciare a fargli eseguire i nostri ordini, per esempio dicendogli di dare da bere ad un altro prigioniero che ci rivela il modo per evadere dalle segrete. Una volta nel villaggio possiamo fare la conoscenza dei suoi abitanti e cominciare a farci un'idea di quello che può significare muoversi in un villaggio del Teatro Virtuale: la gente passeggia per le strade salutandoci, chiacchierando e badando ai propri affari. Se proviamo a parlare con loro ci risponderanno e il loro comportamento nei nostri riguardi cambierà, incontrandoli in un secondo tempo, infatti, ci saluteranno riconoscendoci.

L'avventura è molto avvincente e riesce a coinvolgere il giocatore, che si sente in dovere di togliere il povero Diermot dagli impicci ogni volta che si caccia in qualche guaio. Gli unici difetti che si possono imputare a *LOTT* sono una trama un po' troppo lineare e l'impossibilità di agire efficacemente mentre si sta ascoltando una conversazione di altri personaggi ma questi sono difetti che si possono perdonare ad un gioco che rappresenta, in fondo, il debutto di un nuovo sistema di adventure e come tale va comunque lodato.

***Andrea Minini***

**confronta & contrasta**

**Per l'aspetto grafico e per lo stile umoristico dell'avventura, *Lure of the Temptress* ricorda sicuramente *Monkey Island 2* e rispetto all'avventura di Ron Gilbert ha il pregio di inserire un elemento di novità nell'affollatissimo mondo delle avventure, la vastità e la completezza di *Monkey Island 2* lasciano però poche speranze al prodotto inglese: forza Revolution c'è ancora parecchia strada da fare!**

Prima che la Tentatrice arrivasse la vita scorreva tranquilla e pacifica, sarà bene riportare le cose come stavano.

### Versione PC

**La versione per il PC è una gioia per gli occhi: i 256 colori VGA sono sfruttati alla perfezione e anche il sonoro è di ottima qualità, pur non raggiungendo la raffinatezza del sistema iMUSE della Lucas Arts. Per gli sfortunati che non dispongono di una scheda VGA è comunque previsto l'utilizzo della EGA. Le schede sonore supportate sono Roland, AdLib e Tandy. Per giocare a *Lure* non è necessaria una macchina velocissima, su un 12 MHz dovrebbe girare alla perfezione.**

### Versione Amiga

**_Lure_ è un gioco inglese e si vede, la programmazione Amiga è perfetta, i 32 colori sono utilizzati al meglio e non fanno rimpiangere la VGA, gli effetti sonori campionati sono una gioia per gli occhi e, per chi ha un secondo disk drive, i cambi di dischetto sono nulli.**

• Sistema Virtual Theatre altamente innovativo

• Trama troppo lineare

Devo dire che *Lure of the Temptress* mi ha piacevolmente sorpreso: ero un po' scettico riguardo alle possibilità di una software house inglese nel campo che vedeva Sierra e Lucas Arts regnare sovrane, ma la Revolution è riuscita a produrre un gioco che, anche se risente di qualche difetto, inevitabile per un qualsiasi prodotto innovativo, riesce comunque a farsi valere in un genere in cui era parecchio tempo che non si vedeva niente di nuovo.

Se apprezzate le avventure grafiche, *Lure of the Temptress* può essere un ottimo acquisto, anche se la sua estrema linearità potrebbe infastidire i puristi delle avventure, abituati a trame più intricate. In conclusione un ottimo prodotto che promette bene per i futuri prodotti in *Virtual Theatre* (si vocifera di un ambientazione cyberpunk!!!!).

LURE OF TEMPTRESS





http://speccy.altervista.org/

**Genere** Strategia
**Casa** Mirage
**Sviluppatore** Mike Singleton

# ASHES OF THE EMPIRE

La caotica e sanguinosa situazione politica che caratterizza l'attuale Est Europeo si riflette anche sui progettisti dei giochi. Dopo *Crisis in the Cremlin*, il simulatore di Gorby, Mike Singleton propone questa avventura in 3D poligonale ambientata in una tribolata landa a metà strada tra CSI ed ex-Yugoslavia.

Ambientata in un territorio di fantasia ma con forti richiami al mondo reale, *Ashes of the Empire* è un'avventura che segue le orme dei due precedenti successi di Mike: *Midwinter* e *Midwinter II: Flames of Freedom*. La struttura di gioco essenzialmente rimane la stessa con poche variazioni sul piano della giocabilità ed una componente diplomatica meno marcata di quanto il background del gioco potrebbe fare pensare.

In breve, le cose stanno così: Un grande impero si è appena sgretolato. Sulle sue ceneri sono sorte cinque repubbliche, a loro volta divise in quaranta stati complessivi. Le repubbliche sono dilaniate da lotte intestine, scontri tra fazioni di diversa estrazione etnica, ribellioni da parte di gruppi militaristi e chi più ne ha più ne metta.

Il giocatore si trova nei panni di un inviato della Comunità Unita, un'organizzazione simile alla NATO o alle Nazioni Unite. Il suo compito è quello di pacificare la regione placando gli animi, appianando le discordie ed eliminando, con le buone o con le cattive, gli ostacoli che si frappongono al ritorno della serenità e della concordia. A rendere la situazione leggermente più complessa ci ha pensato un recente incidente nucleare. Sì, gli stati in lotta dispongono di armi nucleari dall'effetto devastante e non esiteranno ad utilizzarle se la situazione si farà troppo critica.

L'obiettivo finale si raggiunge pacificando dapprima gli stati all'interno della repubblica, quindi la capitale della stessa. Le cinque repubbliche devono essere pacificate prima che lo spettro della guerra nucleare diventi realtà.

Una grande mappa presenta la regione in cui dovremo operare. Sono disponibili vari livelli di zoom e la consueta miriade di icone che attiva e disattiva le informazioni mostrate sulla mappa. Questa è disegnata con la stessa tecnica di ombreggiatura a luce radente che già si era vista in *MW* e *MW II*. Anche i fondali marini sono stati ricostruiti con cura, dal momento che parte delle operazioni si svolgerà sotto le onde del mare.

La schermata informativa sugli amici che abbiamo reclutato.

BOOOM, una grande luce e tutti i problemi scompaiono. No, il gioco non prevede interventi divini...

Uno sguardo più dettagliato a una delle province. Sembra che ci siamo infilati in un bel vespaio...

Un tipico incontro. Questo personaggio ha delle richieste che dobbiamo soddisfare se vogliamo ottenere la sua cooperazione. Il viso è rappresentato in 3D poligonale, ma personalmente preferivamo il vecchio sistema grafico di *Midwinter*.

A spasso per i mari. Il gioco presenta una grande varietà di mezzi, ognuno dotato di caratteristiche peculiari.

La mappa politico/strategica. Le differenti ombreggiature indicano vari livelli di tensione interna.

L'azione all'interno di ogni provincia ha più o meno questa struttura: il giocatore si muove su vari veicoli (carri armati, aerei...) su una mappa poligonale a frattali. Il suo scopo è di contattare e reclutare persone che possano aiutarlo nella sua missione. Ci sono cinque categorie di personaggi che possono essere reclutati: gente comune, ingegneri, medici, amministratori e coordinatori. I personaggi devono essere dapprima convinti ad unirsi alla nostra causa (attraverso la scelta di un approccio adeguato alla loro personalità tra quelli disponibili) e anche se le trattative vanno bene possono avere delle richieste prima di accettare di lavorare per il giocatore. Un medico, per esempio, potrebbe richiedere la costruzione di un ospedale, ed è quindi compito del giocatore contattare altri personaggi che possano compiere questo lavoro. I personaggi reclutati possono portare con loro degli assistenti - soprattutto se hanno alle spalle una buona esperienza nel loro lavoro.

Farsi degli amici è indispensabile ai fini della vittoria finale. I nostri alleati possono aiutarci in tre modi: offrendo forza militare, provvedendo operazioni di trasporto aereo (che permettono di spostarsi senza fatica) o organizzando "gruppi operativi". Un gruppo operativo è un'unità che possiamo richiamare in caso di emergenza. Se i personaggi sono di nazionalità differente è necessaria anche la presenza di un interprete.

Un altro vantaggio è dato dalla professione di alcuni personaggi. Se l'operatore di una stazione radar passa dalla vostra parte, potrete avvalervi di quella stazione ogni volta che lo vorrete, e sarete sempre informati della posizione delle unità nemiche.

L'azione sulla mappa tridimensionale è identica a quella dei precedenti giochi della serie. Mezzi nemici convergono da tutte le parti mentre il nostro veicolo sobbalza ed avanza a fatica nel paesaggio frattale. Gli scontri a fuoco sono violenti ma insolitamente poco sanguinosi. Il nostro eroe non può essere ucciso, ed anche quando il mezzo su cui si trova salta in aria il massimo che può capitargli è di perdere qualche ora a medicarsi le ferite e di dovere scarpinare a piedi in cerca di un altro mezzo. A questo proposito, in dotazione abbiamo uno zaino che spara raggi a microonde capaci di immobilizzare le unità avversarie.

Il paesaggio è piuttosto elaborato. Include (tra le altre cose) deserti, montagne innevate (sì, si può sciare!), pianure erbose e deserti. Un importante caratteristica del paesaggio sono le foreste: raggiungendone una mentre si è inseguiti dal nemico è possibile utilizzarla come nascondiglio.

*Ashes of the Empire* è un gioco complesso, con una miriade de opzioni e di situazioni da affrontare. Purtroppo non può dirsi un prodotto pienamente riuscito. Due sono i difetti principali: la mancanza, nonostante la complessa interazione con l'ambiente di una forte trama di supporto (come avveniva in *Midwinter* e *Flames of Freedom*) e un sistema di gioco che inizia a mostrare limiti ed età.

***Vincenzo Beretta***

**confronta & contrasta**

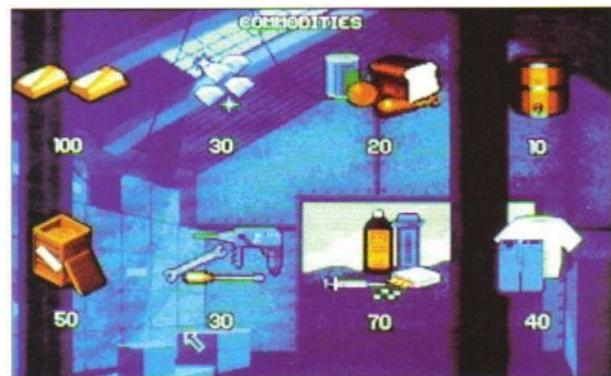
**Il gioco che più si avvicina a *Ashes of the Empire* è naturalmente il predecessore *Flames of Freedom*. Quest'ultimo era caratterizzato da una forte struttura narrativa che legava l'una all'altra le varie missioni. Il background era cesellato fin nei più piccoli dettagli ed immergeva il giocatore in una splendida atmosfera avventurosa che non avrebbe sfigurato in un film ad alto budget. *Ashes of the Empire* presenta un background più debole ed in generale una presentazione meno incisiva. Essendo la struttura dei due giochi fondamentalmente molto simile (nonostante l'evoluzione del sistema di interazione con i personaggi incontrati presente in *Ashes*), sono proprio questi particolari che fanno la differenza, e perciò non esitiamo a consigliarvi *Midwinter II* per la vostra collezione di software.**

### Versione Amiga

**_AotE_ sfrutta bene le capacità della macchina. La grafica 3D è poco fluida, ma svolge bene il proprio compito. Curiosa è la rappresentazione 3D anche dei volti dei personaggi incontrati. Il sonoro è buono, con una discreta versione computerizzata dell'_Uccello di Fuoco_ di Strawinski come colonna sonora.**

### Versione PC

**Non si hanno notizie, ma è probabile che Singleton se ne occuperà tra non molto.**

La mappa in scala operazionale. Da qui è possibile pianificare i propri spostamenti e dare uno sguardo complessivo alla situazione delle forze avversarie.

Oggetti vari di equipaggiamento che attendono solo di essere raccolti...

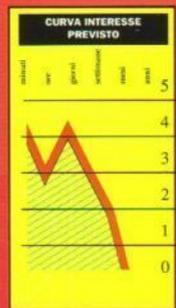
**K VOTO**

- Ottima grafica poligonale 3D
- Molti personaggi con cui interagire

- Poco innovativo rispetto ai predecessori
- Ripetitivo dopo non molte partite

**811** AMIGA

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 7 | 6 |

**Se avete già giocato a *Flames of Freedom* non avrete problemi ad assimilare le varianti proposte in *Ashes of the Empire*, altrimenti avrete bisogno di un po' di tempo per impratichirvi sull'uso della miriade di icone e comandi che caratterizzano questa serie di giochi. La trama intricata e il gran numero di sotto-missioni vi terranno incollati al monitor per un po', ma non trascorrerà molto tempo prima che il gioco diventi ripetitivo. Pacificata una repubblica, avrete visto la maggior parte di quello che vi attende. Vale però la pena di andare avanti almeno fino al primo attacco nucleare - è la cosa più divertente del gioco!**

# DUNE™

Dal popolare romanzo di fantascienza e dall'inquietante film di David Lynch con Sting, un'affascinante avventura grafica animata con un interessante elemento strategico. Fantastica colonna sonora di tipo cinematografico.

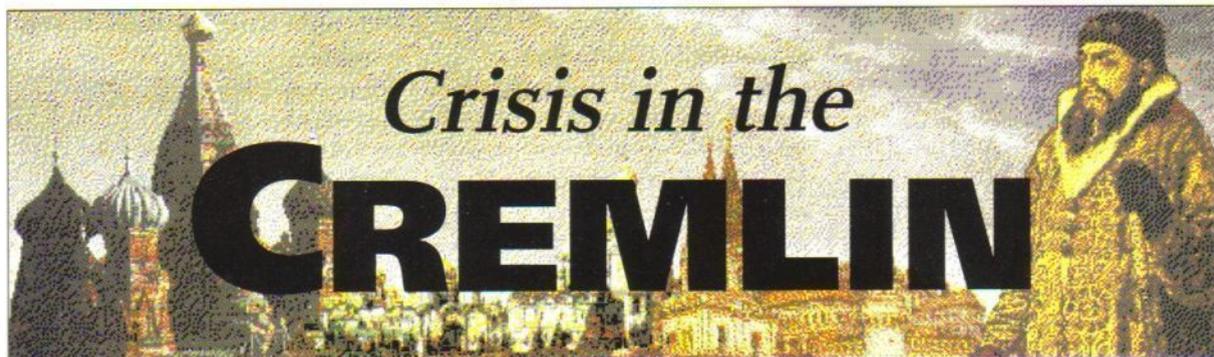
**PER PC**

**PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO**

**PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA**

Virgin GAMES

http://speccy.altervista.org/

**Genere** Strategia
**Casa** Microprose
**Sviluppatore** Spectrum Holobyte

# Crisis in the Cremlin

**L'U.R.S.S. è morta! Evviva l'Unione Sovietica!**
**È destino che questo mese le mie recensioni debbano spingersi oltre l'ex cortina di ferro, sempre grazie alla Spectrum Holobyte che ha creato due giochi ugualmente piacevoli ma con spessori ben diversi; *Super Tetris*, che di russo ha solo l'ideatore e le schermate di background, e *Crisis in the Cremlin* che invece si addentra nelle situazioni politiche, interne ed estere, di questo grande e complesso Paese del quale oggi sono rimaste solo le briciole.**

Se qualcuno, solo tre anni fa, quando la glasnost e la perestroika erano già una realtà voluta da Gorbaciov, avesse ipotizzato lo sfascio dell'impero sovietico e dipinto il panorama attuale, sarebbe stato considerato un visionario troppo appassionato di fantapolitica. Non parlo dell'uomo della strada, del "sciur Brambilla" di turno intervistato dai TG nazionali. Mi riferisco ai politologi più preparati, ai quadri e ai vertici militari, ai tecnici insomma: tutti si ritrovarono spiazzati di fronte al crollo di un monolito compatto, con solide fondamenta e senza incrinature, almeno visibili, che sembrava destinato a sopravvivere a lungo nella sua aggressività.

Numerosi i motivi, quasi tutti di origine interna, con pressioni derivanti da questioni sociali e razziali che non potevano essere annullate con spinte uguali e contrarie di intransigenza e negazione del dialogo. D'altra parte una risposta troppo morbida o debole avrebbe portato sicuramente ad una riduzione dei tempi e alla disgregazione certa, prospettiva che non garbava a nessuno, ai conservatori come ai progressisti radicali.

In campo internazionale le vicende dell'ex Grande Pericolo, per alcuni Paese Compagno, hanno ancora una volta creato un grande disorientamento. Pensate ai seguaci del maccartismo, mai estintisi negli Stati Uniti, che si vedono privati delle streghe. Pensate agli ambienti militari, galvanizzati dalla linea forte reganiana che d'un tratto, privati del Nemico per eccellenza, vedono astronomici stanziamenti tagliati e l'ostilità dell'opinione pubblica che frustrata dalla recessione guarda con sospetto alle istituzioni più fameliche. Pensate a Cuba, alla Corea del Nord, a tutti quei Paesi che vedevano nell'Unione Sovietica l'aiuto politico, militare ed economico necessario per mantenere una posizione predominante in quadranti geopolitici "caldi".

In questo contesto si inserisce l'ottimo software della Spectrum Holobyte: *Crisis in the Cremlin* vi mette alla guida dell'Unione Sovietica a partire dal 1985, in tempi non sospetti quindi, con lo scopo di resistere in questa posizione il più a lungo possibile, magari evitando di pren-

Anche la stampa estera si interessa dei nostri progressi, l'opinione pubblica occidentale non va sottovalutata

dere uno di quei "raffreddori" che possono essere tanto noiosi. Le qualità del team di grafici emergono sin dalla presentazione, una serie di schermate e pseudo animazioni riguardanti Mosca dall'epoca zarista ai giorni nostri che sul computer utilizzato per la prova, un 386 40 MHz con VGA da 1 Mb, sono state visualizzate, come il resto del gioco, in una spettacolare alta risoluzione (640x480) a colori.

La prima scelta che siamo chiamati a compiere è quella del presidente che vogliamo impersonare, e quindi dell'impostazione politica, che può andare dal conservatorismo ermetico bresneviano, un conformismo di intransigenza sia verso gli esteri che verso l'interno, al liberalismo radicale e senza compromessi di Eltsin, passando per il riformismo moderato di Gorbaciov. Il quadro principale ci mostra una mappa dell'impero sovietico, a scorrimento orizzontale, affiancata da una serie di tasti e comandi che rappresentano l'interfaccia utente.

Le possibilità di interazione sono molteplici, interessando sia aspetti coreografici come lo schermo televisivo sintonizzato sulla TV di stato, sia aspetti funzionali come la visualizzazione delle statistiche riguardanti il budget oppure il mutamento dell'impostazione politica. Una telescrivente ci terrà costantemente informati sulle situazioni di rilievo, avvenimenti o comunicazioni interne da vari uffici, consentendoci di avere un quadro aggiornato della situazione. Spesso verremo chiamati a prendere delle decisioni che potranno influire pesantemente sullo stato di crisi, la vera spada di Damocle che pende sulla nostra testa, alleggerendola o portandola alle estreme conseguenze.

I famigerati piani quinquennali affliggeranno voi come hanno afflitto intere generazioni di burocrati e, come nella realtà saranno uno dei cardini su cui si baserà il vostro successo. La simulazione è estremamente approfondita: per fare l'esempio del tipo di politica che decidiamo di sostenere, è necessario trovare un giusto equilibrio tra lo stile di governo, l'impostazione militare, la politica diplomatica, la politica commerciale, i diritti civili, la libertà di stampa e altri parametri. Difficilmente alle prime partite saprete destreggiarvi agevolmente tra le mille problematiche che vi verranno sottoposte ma questo non può che aumentare la longevità del gioco.

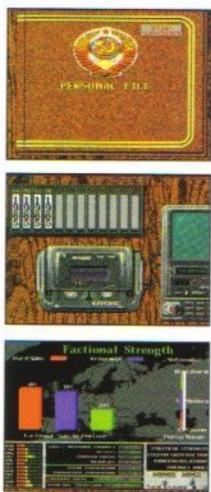
*Il programma è imperdibile se, come me, siete appassionati di politica internazionale*

Il programma è imperdibile se, come me, sie-

**In redazione c'è stato un po' di imbarazzo nel momento in cui si è dovuto cercare un gioco da comparare a *Crisis in the Cremlin*. Forse è vero che i giochi originali non si sono estinti del tutto. Il più papabile potrebbe essere *Balance of Power*, che è molto meno specifico, più carente nella fedeltà della simulazione, ma proprio per questi motivi può raggiungere un pubblico più ampio. Personalmente, dovendo scegliere, non avrei dubbi: *CitC* ha tutta la mia ammirazione, non fosse altro che per l'aspetto visivo, nemmeno lontanamente paragonabile. La simulazione è comunque il vero fulcro del software, con una completezza che potrebbe soddisfare i politologi più esigenti senza indulgere in comandi esageratamente complessi o richiedere conoscenze troppo specifiche degli argomenti.**

Le vostre decisioni vengono accompagnate da annunci ufficiali corredati da materiale fotografico.

La telescrivente ci tiene costantemente aggiornati riguardo alle reazioni del mondo politico sovietico: il nostro piano anti-alcool non ha avuto molto successo.

Dal menu laterale potete accedere alle varie sezioni del gioco, budget, piani quinquennali, nastri televisivi, politica, ecc.

Ecco alcune delle schermate che ci permettono di controllare lo sviluppo degli eventi nel gioco.

## I BEI ROMANZI DI UN TEMPO

**Uno degli aspetti meno considerati, ma non per questo meno gravi, della caduta di una delle due superpotenze mondiali è che la fine della guerra fredda, più o meno sommersa, ha anche significato la fine di un filone letterario che ha segnato quarant'anni di "letteratura da treno". Niente più libri di spionaggio che non siano retrospettivi, niente più romanzi di fantapolitica che dipingono apocalittici scenari di dominio mondiale, di imperialismo crudele, di controllo subliminale alla 1984 di Orwell. Di che cosa scriveranno i Tom Clancy, i John LeCarre, i Robert Ludlum, i Larry Bond? Che cosa leggeremo d'estate mentre ci abbrustoliamo sulla spiaggia? *Eva Express*? Purtroppo non possiamo nemmeno confidare nell'avvento di un nuovo nemico globale, visto che nessuno degli esperimenti sul fronte islamico ha avuto successo: Gheddafi e Saddam Hussein non stimolano le fantasie dei lettori quanto Breznev e Andropov, due beniamini degli autori statunitensi.**
**L'unica speranza è che in realtà l'impero sovietico non sia crollato. Tutto quello che leggiamo sui giornali fa parte del piano finale per il predominio mondiale, uno stratagemma per far abbassare le difese all'occidente. Tra poco scopriremo che Andropov non morì di raffreddore, che Gorbaciov è un agente del KGB, che Occhetto è il cognato segreto di Breznev. Almeno speriamo, altrimenti ci dovremo sorbire i terroristi di Gheddafi e le armi chimiche di Saddam, per non parlare degli UFO che collaborano con la Cina dal 1946.**

te appassionati di politica internazionale e i "cosa sarebbe successo se..." vi hanno sempre affascinato. Nessuno comunque potrà restare indifferente di fronte all'alone di multimedialità che scaturisce dal software, tecnicamente uno dei migliori di tutti i tempi. Le animazioni che simulano i programmi televisivi sono stupefacenti e tutto l'aspetto grafico è curato nei minimi particolari; i diagrammi relativi alla gestione del budget potrebbero essere tratti da uno qualsiasi dei notiziari televisivi che ci perseguitano su tutti i canali. Notevole anche il sonoro, digitalizzato senza risparmio che allieta il nostro lavoro di presidente, con effetti speciali che imparerete in fretta ad odiare.

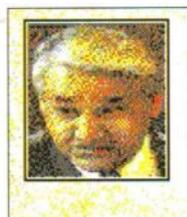
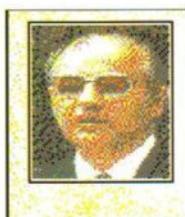
È proprio su questi aspetti che si punta per allargare la base di possibili utenti; la simulazione, infatti, non sarebbe stata meno valida se fosse stata presentata in veste più scarna, tra l'altro idealmente più consona all'argomento. Se avete un PC veloce siete moralmente obbligati all'acquisto, anche come tributo ad un Paese che è passato dall'attualità alla storia senza nemmeno accorgersene. Con un PC lento è un rischio che potrebbe valere la pena di correre solo se siete veramente appassionati: rallentata la parte coreografica resta la sostanza, cioè molto, ma sta a voi valutare. Dasvidania.

***Alessandro Cattelan***

Se fallite nel vostro intento non vi rimarrà che cedere agli agi della decadente civiltà occidentale.

La stampa sovietica segue i nostri progressi costantemente.

Lo schermo in cui i migliori leader possono immortalare la loro performance.

Leonid Breznev, uno degli ultimi dinosauri del colosso sovietico.

Boris Eltsin, l'attuale leader della Russia è riuscito a spodestare Gorbaciov ma ultimamente non gode più dell'appoggio incondizionato della popolazione.

Ecco il leader sovietico più apprezzato in Occidente: Michail Gorbaciov.

## Versione PC

**Niente da dire: al PC viene spremuta ogni goccia di tempo-macchina, e le risorse, se disponibili, sono sfruttate al massimo. Buono l'audio, se disponete di una scheda sonora, eccellente la grafica. In fondo i giochi che lavorano con l'alta risoluzione sono ancora un'elite. Chiaramente indispensabili hard disk capace e un buon numero di MHz, sebbene il 286-16 della redazione se la sia cavata discretamente, per non parlare di una VGA veloce e possibilmente qualche mega di RAM.**

## Versione Amiga

**Considerata l'alta risoluzione, e quindi i 16 colori, forse l'Amiga potrebbe difendere degnamente i colori di casa Commodore, ma è difficile pronosticare una conversione che comunque potrebbe girare solo su macchine veloci e con hard disk. Incrociate le dita.**

Da questi telefoni possiamo contattare tutti i membri più importanti del nostro entourage.

PROVE SU SCHERMO

### K VOTO

- Simulazione realistica e dettagliata
- Grafica e sonoro ottimi

- Longevità da verificare

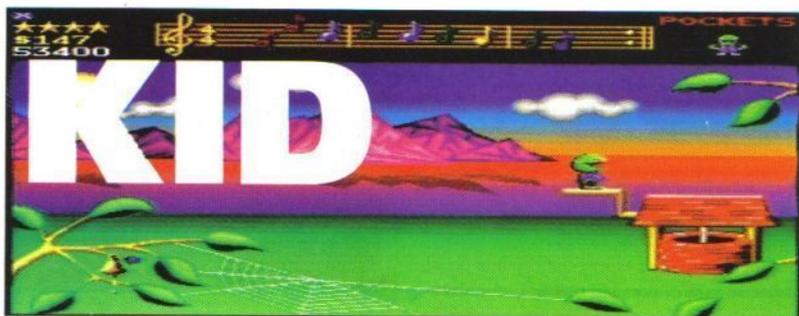
**925** PC

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 10 | 9 | 7 | 9 |

Forse il mio giudizio è traviato dall'interesse per l'argomento, forse qualcuno lo giocherà per due giorni e poi libererà i molti mega occupati sull'hard disk, giusto il tempo di far vedere agli amici che cosa può fare il suo PC. Per quanto mi riguarda siamo di fronte ad una delle migliori simulazioni politiche mai realizzate, capace di unire pregevolezze tecniche (animazioni ad alta risoluzione) ad un'ottima giocabilità ed interattività grazie ai molteplici parametri interessati. Un must per gli appassionati del genere.

CRISIS IN THE CREMLIN

**Genere** Arcade
**Casa** Ocean
**Sviluppatore** Sensible Software

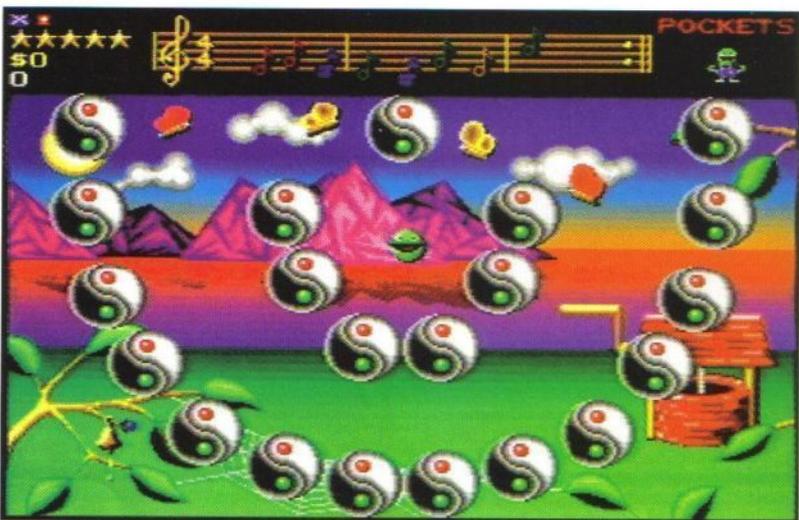
# WIZ KID

**Vi ricordate *Wizball* della Sensible Software? Bisogna tornare indietro al 1987, anno in cui la Ocean lanciò questo shoot 'em up strano, ma estremamente giocabile, convertito subito dopo per Amiga e ST da Peter Johnson (autore anche di *Daley Thompson* della Ocean per le stesse macchine. Beh, *Wizkid* è la storia di *Wizball 2* ed è anche più strano del suo predecessore...**

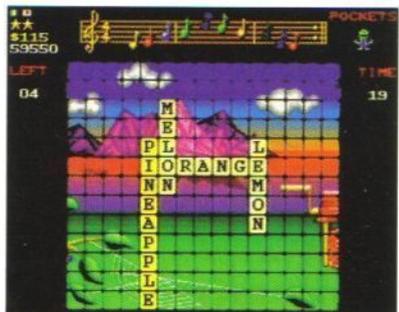
Dopo aver riportato con successo la vita a Wizworld in *Wizball*, il mago Wiz (che nulla ha a che vedere con quello dei fumetti) scoprì, con grande stupore, che la palla che aveva sempre usato per le sue imprese era in realtà una donna! Questa diede così alla luce un figlio chiamato Wizkid e per un po' di tempo i tre vissero felici e contenti, insieme al gatto Nifta.

Purtroppo il malefico Zarg, il cattivone che aveva rubato tutti i colori da Wizworld in *Wizball* fece ritorno e rapì l'allegra famigliuola. Ma, per sua sfortuna, si dimenticò di Wizkid e ora il pargolo è pronto a partire verso il castello di Zarg dall'altra parte di Wizworld e salvare i propri genitori.

L'unico mezzo di trasporto per il castello è però una barca e gli unici che possono remare in questa circostanza sono i parenti di Nifta. Wizkid deve così trovare ciascuno dei gatti nei nove popolatissimi livelli di Wizworld.

"Tutto qua?" starete certamente pensando. Calma, calma, Wizkid può essere giocato in due modi: come gioco di sola azione pura o come arcade adventure con puzzle ed enigmi da risolvere.

Interamente basato su un fondale statico, il gioco vede Wizkid usare la sua testa per colpire i blocchi e far fuori i nemici che si muovono secondo pattern prestabiliti. Più forte il blocco vine colpito, più lontano volerà, spazzando via tutto ciò che incontra sulla sua strada, fino a uscire dallo schermo. In questo modo Wizkid può eliminare più nemici con un solo blocco. Per qualche verso questa tecnica ricorda il buon vecchio *Bombjack*, anche se in realtà non c'entra niente...

Ecco una delle schermate orientaleggianti del primo livello: assolutamente psichedelica!

Uno schermo è finito solo se non ci sono più creature da uccidere. A questo punto si viene ricompensati con un piccolo premio in denaro, denaro che va speso nei negozi per acquistare energia extra o altri oggetti utilissimi a Wizkid per la sua missione oppure per staccare la propria testa dal resto del suo corpo. Infatti quando la testa di Wizkid è attaccata al corpo il nostro eroe può andare in giro per lo schermo, usare tutti gli elementi del fondale e cercare eventuali stanze segrete che lo aiuteranno a passare al livello successivo.

Ogni tanto possiamo perfino giocare a scarabeo.

La schermata del negozio in cui possiamo acquistare ogni ben di Dio.

L'avventura di Wizkid inizia a Sunset Wizoyard (con una musichetta alla Starsky & Hutch ad accompagnare l'azione), prosegue attraverso Ahoy Wiz Maties (con una colonna sonora tipo cori di bettola frequentata da marinai ubriachi) e il Monte Wizimanjiaro (stupenda la musica simile a quella dei vecchissimi film di Tarzan).

È poi la volta dei livelli: Elementare, mio caro Wizkid, Ghost of Wizkid Past, Wizkid e il mistero di Wizball (dove l'azione cambia e lascia il posto a una versione semplificata di *Wizball*), Wizkid va al circo (sonoro idiota, ma divertente), Wizkid meets Dog Girl e Jail House Wiz (con la musica che ha reso celebre Elvis), fino ad arrivare al castello di Zarg e allo scontro con il malefico topastro.

Tutto in *Wizkid* è assurdo. I fondali e i personaggi sono fuori di testa, coloratissimi ed esilaranti. *Wizkid* è il massimo anche per quanto riguarda il sonoro: le musiche sono il massimo della vita, tanto che le reputo le migliori mai sentite su un Amiga e un piacevole cambiamento alle solite colonne sonore, che avremo sentito milioni di volte.

Il bello è di *Wizkid* è però esplorare minuziosamente tutti i livelli folli. L'azione è immensamente divertente e ci sono così tante cose stupide da fare (come quando Wizkid fa i propri bisognini alla toilette degli uomini e a quella delle signore). Insomma, per farla breve, gli unici che non lo apprezzeranno sono i musoni senza senso dell'umorismo. Io lo trovo fantastico...

***Gary Penn***

Una delle schermate del livello vulcanico.

L'albero della vita del quarto livello.

La mappa che ci mostra l'itinerario che dovremo seguire.

**Versione Amiga**

***Wizkid* non spinge al macchina ai suoi limiti, ma il punto forte di questo titolo rimane la giocabilità incredibile. La musica di Richard Joseph poi è fanta-**

**Versione ST**

**Non è colorata come quella per Amiga (qui recensita), ma è sempre giocabilissima.**

**Versione PC**

**Non è colorata come quella per Amiga (qui recensita), ma è sempre giocabilissima.**

**PROVE SU SCHERMO**

**K VOTO**

- Giocabilità elevatissima da console
- Concept strano, ma incredibilmente originale

- Non tutti lo apprezzeranno per la sua diversità dagli altri giochi.

**915 AMIGA**

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 10 | 10 |

**Un altro gioco incredibile, pazzo, bizzarro e originale da quei folli della Sensible Software. *Wizkid* è vastissimo, avvincente, ultramegastradivertente e consigliatissimo a chiunque abbia un briciolo di cervello. Compratelo.**

**WIZKID**

http://speccy.altervista.org/

## P C COMPATIBILI

**PC 286** L. 1.420.000
**16 MHz/21, Case Tower**
1MB Ram, 1 Disk Drive 3,5" 1,44 MB, Monitor VGA a colori, HD 42MB, Controller HD FD AT Bus, con 2 seriali, 1 parallela, game, cavi, scheda VGA 800 x 600, tastiera Chinoy 102 tasti, Switch, DOS originale 5.0 italiano

**PC 386 SX** L. 1.780.000
**20/26 MHz,**
configurazione come modello precedente

**PC 386** L. 2.260.000
**25/33 MHz con 4 MB di RAM**
configurazione come modello precedente

**PC 386** L. 2.100.000
**33/56 MHz, con 4 MB di RAM**
configurazione come modello precedente con cache memory da 64 KB

**PC 386** L. 2.490.000
**25/34 MHz, con 4 MB di RAM**
configurazione come modello precedente con HD 130 MB

**PC 486 SX** L. 3.150.000
**20/92 MHz**
configurazione come modello precedente con 4 MB di RAM e coprocessore matematico 487

**PC 486** L. 3.740.000
**33/151 MHz**
configurazione come modello precedente con 4 MB di RAM e coprocessore matematico 487

**PC 486** L. 4.340.000
**33/148 MHz**
come modello precedente con 4 MB di RAM e coprocessore matematico 487 e HD 130 MB

## S T A M P A N T I

| | |
|---|---|
| Stampante LC 20 B/N 9 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics | L. 375.000 |
| Star LC 200 B/N e color 9 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics | L. 490.000 |
| Star LC 24/200 colori e B/N 24 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics | L. 750.000 |
| Star LC 15 136 colonne | L. 650.000 |
| Nec P20 24 aghi multifont | L. 680.000 |
| MPS 1230 Commodore, 9 aghi 120 cps, grafica Bianez | L. 299.000 |
| MPS 1270 Commodore, grafica Bianez, Inkjet, parallela | L. 299.000 |
| MT 81 Manne Sman | L. 280.000 |
| Citizen 124 D 24 aghi swift 80 c. | L. 570.000 |
| Diconix Inkjet 80 colonne | L. 399.000 |
| Toshiba 24 aghi 132 colonne, RS232 + Centronic | L. 700.000 |

NOVITÀ NOVITÀ

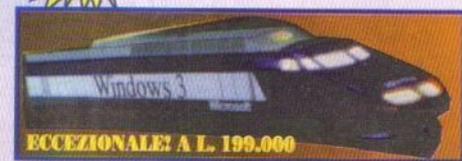
## NUOVI PC PHILIPS

**PC 286 e 386 con HD 40 Mb, Ansambler, Geo Work, Enciclopedia internazionale e CD incorporato al prezzo eccezionale di:**

**286 a 2.200.000 IVATO**
**386 a 2.450.000 IVATO**

NOVITÀ NOVITÀ

## M O N I T O R S

| | |
|---|---|
| Monitor Philips 8833 stereo a colori | L. 400.000 |
| Monitor Commodore 1084-S Stereo originale a colori | L. 450.000 |
| Monitor NEC 3GF Multisync, Antiflicker a colori | L.1.099.000 |
| Cavo speciale per 8833-II & 1084-S | L. 29.000 |
| Tuner TV Philips per trasformare il monitor in televisore | L. 170.000 |

**HARD DISK INTERNO PER AMIGA 500**
**A £ 1.099.000**
**80Mb formattati, Hard Drive 2", Interfaccia di alta qualità.**

# Atari Lynx con California Games £. 179.000

## SYNCRO EXPRESS PC

Syncro Express è un sistema per la duplicazione di floppy disk che produce la copia in circa 30 secondi • Syncro Express è composto da hardware e da software per compatibili PC/AT • Syncro express richiede un PC con 2 disk drive, e funziona controllando la seconda unità come slave, ignorando il contrller del PC. In questo modo si ottiene una duplicazione ad alta velocità • Menu per la selezione delle tracce di Start/End, fino a 85 tracce • Molto semplice da usare, non necessita di conoscenze particolari, si installa in pochi minuti • Perfetto per il trasferimento fra dischi da 5,25" e 3,5" (copia dischi della stessa capacità) • Ideale per club, associazioni e per i vostri dischi • Non dovrete più aspettare per avere una copia • Probabilmente il miglior sistema di duplicazione che vi possa servire • Con l'utilizzo della tecnologia CUSTOM LSI CHIP, la scheda Syncro Express può trasferire una immagine MFM dal disco originale direttamente sul vostro disco vuoto, semplicemente e senza conoscenze particolari. Sono necessari due lettori per Floppy Disk.

HARD DISK AD ALTA VELOCITÀ IN GRADO DI PRODURRE COPIE DEI VOSTRI DISCHI IN SOLI 30 SECONDI!!

E SEVERAMENTE VIETATO FARE COPIE DEL MATERIALE!!

**SOLO L. 150.000**

**UN COMPLETO PACKAGE MIDI PER PC**

Progetto Hardware innovativo. Ha una serie inimitabile di caratteristiche per i musicisti, gestisce tutti i monitors da mono a VGA, compatibile PC XT/AT, può stampare gli spartiti su stampanti ad aghi o laser, facilissimo da usare, controllo via mouse, compositore ed editore di musica, interfaccia MIDI in tempo reale, input da tastiere e strumenti MIDI, sequencer con editor-playback dal synt interno o da qualunque unità MIDI esterna.

**VIDEON £. 590.000**

Converte direttamente a colori senza filtri e passaggi, in un tempo minimo le tue immagini a coloti digitalizzate da telecamera o videoregistratore su AMIGA. Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Reali 3D surface mapping. Per Amiga 500/1000/2000. Digitalizza da 2 a 4096 colori.
Supporta le seguneti risoluzioni:

| LO-RES | OVERSCAN |
|---|---|
| 320 X 256 | 384 X 282 |
| 320 X 512 | 384 X 564 |
| 640 X 256 | 768 X 282 |
| 640 X 512 | 768 X 564 |

Carica qualsiasi immagine IFF. Salva in formato IFF. Facile da usare e installare. Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

**SCANNER DI ALTA QUALITÀ A 400 DPI PER IL TUO PC!!!**

Drive esterno per Amiga con antivirus. L. 199.000
Questo particolare drive oltre ad essere molto veloce contiene un antivirus hardware che consente di distruggere qualunque virus finora conosciuto.

Drive Interno A500 L. 125.000

| | |
|---|---|
| **Hard Disk Nexus da 52Mb** | **L. 900.000** |
| **Hard Disk Nexus da 114 Mb** | **L. 1.150.000** |

**Fast File System, DMA Fast Ram, espandibile a 8Mb di Ram**

A TUTTI I LETTORI DI K: chi acquista un Amiga, un PC, una stampante, un monitor o accessori del valore minimo di £. 400.000, in omaggio una favolosa console con 2 paddle, il gioco outrun, alimentatore e attacco TV, valore commerciale £. 199.000. AFFRETTATEVI, L'OFFERTA È VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

DI ANTONIO CIAMPITTI

**ORDINARE ALLA NEX È FACILE!**

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
TEL. 02/93505280

VIA BUGATTI, 13
20017 RHO - MI

ORDINAZIONI
TEL. 02/93505942

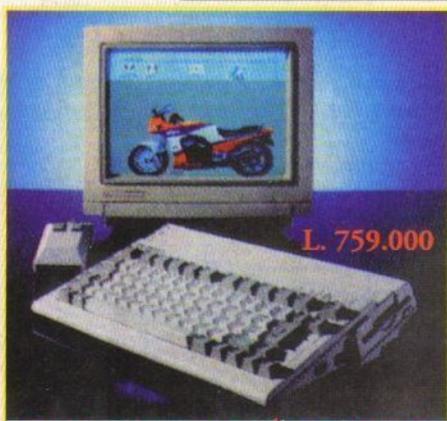
FAX 02/93505219

NEX È DOVE VUOI!
UNA RETE DI DISTRIBUTORI CHE VI GARANTISCE UN SERVIZIO DI CONSEGNA IN TUTTA ITALIA.

SPEDIZIONI A MEZZO CORRIERE
FINO A 25 KG
L. 18000

SPEDIZIONE POSTALE
L. 7.500

PAGAMENTO:
CONTRASSEGNO
BONIFICO BANCARIO
CARTE DI CREDITO
AMERICAN EXPRESS
VISA - CARTA SI
EUROMASTER CARD

NEX È GARANZIA!
I NOSTRI PRODOTTI SONO GARANTITI 1 ANNO DALLA DATA DI ACQUISTO.
SONO ESCLUSI I MATERIALI DI CONSUMO O SOGGETTI AD USURA
IL MATERIALE ORDINATOCI, POTRÀ ESSERE DA NOI SOSTITUITO CON LA MEDESIMA MERCE.
SARETE RIMBORSATI SE NON SODDISFATTI.

## AMIGA 600 - NOVITÀ ASSOLUTA

Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata, Modulatore PAL incorporato.
Con HD 20 Mb da 2,5" L. 1.059.000
PER ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONARE.

SCANNER DI ALTA QUALITÀ A 400 DPI PER IL TUO AMIGA!!!

**Completo di Hardware e di Software.**

### "GVP" SPECIAL £. 2.500.000

Fai diventare il tuo Amiga 2000 un Amiga 3000 con la GVP 68030 a 33MHz con accelleratore (32 bit), opzione per il coprocessore matematico 68882, floating point processor 4 o 8Mb a 32 bit 80ns di Ram opzionali. Autoboot hard disk controller di serie, tre volte più veloce dell'Amiga 2500, il più veloce controller hard disk a 32 bit (700 HK in un secondo). DMA disponibile automaticamente autoconfigurante. Nibble mode Drams. (Burst mode o wait state) 16/25 MHz (possibilità di avere su un solo slot, hard disk fino a 80Mb).

**HARD DISK NEXT DA 52MB PER A500 A L.799.000**

## RAM MASTER II

Se vi serve ancora più potenza, la RAM-MASTER II fa per voi.

- Aggiungete 1.5 Mb al vostro A500 ottenendo 2 Mb di RAM
- Utilizza le ultimeDRam da 1 Mbyte con consumo ridottissimo
- RAM-Master II richiede Kickstart 1.3
- Orologio e calendario sulla scheda
- Connessione di alta qualità
- 12 mesi di garanzia
- Si inserisce facilmente nello slot del vostro A500
- Non richiede saldature

SOLO £ 215.000 CON 1.5 MB DI RAM, SOLO £ 86.000 PER LA SCHEDA SENZA RAM

UPGRADE DI 2 MB PER IL VOSTRO A500

### ADRAM 2080 £. 240.000

SCHEDA DI ESPANSIONE CON 2 MB DI RAM ESPANDIBILE AD 8 MB DI RAM PER IL TUO AMIGA 2000.

ESPANSIONE DI MEMORIA CORTEX DA 8MB DI RAM PER A500 L. 850.000

ESPANSIONE A 2MB PER A600 L. 199.000

## AMIGA 690

NUOVO CD PER A500 E A2000 COMPATIBILE CON TUTTO IL SOFTWARE CDTV

**L. 699.000**

### VIDEO BACKUP SYSTEM Software in italiano SOLE £ 139.000

Senza videocassetta

NEW

Una eccezionale alternativa per salvare grandi quantitativi di dati. Il sistema permette di salvare files, directories, dischi e se necessario anche backup di hard disks, senza alcuna diffoltà, utilizzando un Videoristratore. Ogni videocassetta VHS da 240 minuti offre uno spazio pari a circa 200 Mb. Un disco Amiga può essere salvato/caricato in circa 1 minuto. Il sistema inoltre permette di scegliere in caso di backup, la registrazioni dei soli files modificati dopo l'ultimo backup eseguito.

**IMPORTANTE!!!** l'uso del Video Backup non richiede il possesso di alcun Hard Disk. La confezione comprende anche una videocassetta con oltre 160 Mb di software PD!!!

## Commodore CDTV

Avrete tutta la potenza di un vero Amiga 500 unita alla mega memoria di un CD al prezzo incredibile di **£. 850.000**.

Tastiera a richiesta per sole **£. 100.000**.

Adattatore per tastiera PC a **£. 50.000**.

LA CARTUCCIA FREEZER-UTILITY PIU' POTENTE AL MONDO.

Salva l'intero programma in memoria sul disco. Super potente modo di allenamento. Sprite Editor migliorato. Individuazione di virus. Burst Nibbler. Show motion mode per rallentare le azioni di gioco. PAL o NTSC compatibile. Restart del programma. Altri comandi CLI. Full status reporting. Uso del joistik. Potente picture editor. Controlli di debugging. Music Sound Tracker. Espansione di memoria RAM. Autofire Manager. Set map. Diskcoder. Supporto di stampa. Disk monitor. File requestor... e tanto altro ancora!

## APOCALYPSE

**SOLO £. 69.000**

Nuovo copiatore Hardware e Software in grado di copiare in 50 secondi circa qualsiasi programma di gioco protetto od originale.
Molto semplice da usare non necessita di conoscenze particolari.
Perfetto trasferimento, duplicazione ad alta velocità.
Tecnologia Hardware d'alta qualità.
Copie per uso personale.

Modem interni L. 399.000
PC Amiga 2000 DOS
300/1200/2400/4800 + Fax

**ROCGEN PLUS VIDEO L. 249.000**

Genlock professionale per S-VHS. Permette la miscelazione di immagini da sorgenti video con immagini da computer per ottenere ad esempio titolazioni. Questa versione presenta notevoli miglioramenti rispetto alla precedente. Indicato per titolazioni su video cassette.

### SUPER VHS "GEN 2" GENLOCK PROFESSIONALE BROADCASTING VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000

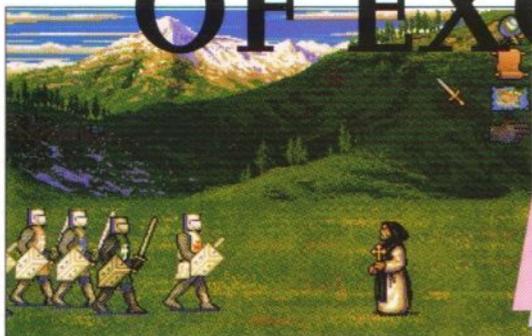
Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 MHz, 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazzione. RGB passante, Croma-Key...

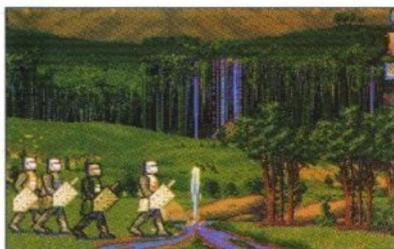
### COPIATORE PER AMIGA L. 50.000

- Back-Up del disco alla velocità della luce.
- Copie dal drive interno al drive esterno.
- Back-up di un Amiga disk in soli 40 secondi.
- Back-up di dischi Atari PC
- Copie su tre drive esterni alla volta.
- Stop a tutti i drive esterni cliccando.
- Contine anti-virus switch, previene i virus caricandosi automaticamente al reeboot.
- Lavora su A500 o A2000.


http://speccy.altervista.org/

**Genere** Strategia
**Casa** Virgin Games
**Sviluppatore** Synergistic Software

# VENGEANCE OF EXCALIBUR

Diego Garcia conosce il modo di entrare in possesso di grandi ricchezze che possono rivelarsi molto utili per assoldare dei mercenari.

**I giochi di strategia si dividono principalmente in tre categorie: quelli basati rigorosamente su avvenimenti storici - ricostruzioni di battaglie famose, imprese di grandi condottieri - quelli interamente formati da elementi fittizi - battaglie spaziali e fantasy - e, naturalmente, quelli che mischiano realtà con finzione, lasciando un buon margine alla fantasia del giocatore.**

Alcuni luoghi possono essere visitati ma non sarà possibile compiere alcuna azione utile fino a che non saranno "attivati" da qualche evento nel gioco. Qui il gruppo è giunto al Pozzo delle Anime.

Durante un incontro è possibile compiere diverse azioni (indicate dal menù). In questo caso è opportuno cercare di commerciare con il mercante che possiede alcuni utili oggetti.

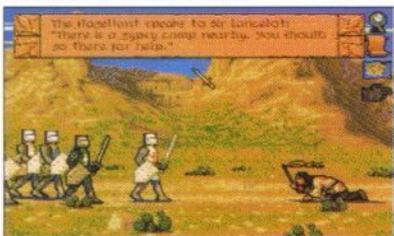
A quest'ultima categoria appartengono giochi come *Balance of Power* e *Civilization* che, anche se molto diversi tra loro, utilizzano un'ambientazione reale e tangibile - in entrambi i casi il mondo intero - lasciando però largo spazio alla creatività del giocatore non costringendolo in spazi troppo angusti dettati dal rigore storico.

Chiamatelo romanzo storico come avrebbe fatto il Manzoni - avvenimenti e personaggi fittizi inseriti in un contesto reale - oppure gioco di strategia con elementi storici: comunque sia *Vengeance of Excalibur* appartiene a quest'ultima categoria.

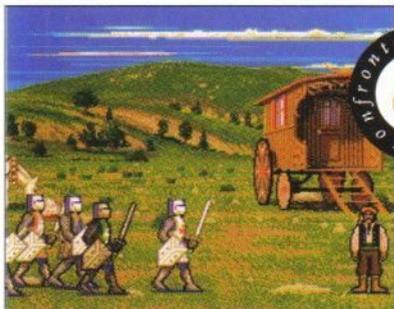
Il gioco è infatti ambientato nella penisola iberica in un periodo che potrebbe essere, vista la quantità di pellegrini e penitenti presenti nella regione, intorno all'anno mille. La storia ha inizio quando un demone, aiutato da un misterioso complice, trasforma in statua il saggio re Constantine, rapisce Nineve la maga di corte e sottrae alcuni importanti oggetti e preziose reliquie tra cui il Sacro Graal! Una spedizione di quattro cavalieri parte quindi da Portsmouth alla volta della Spagna, dove sembra siano stati portati la maga e il bottino.

Prima di iniziare, il giocatore deve scegliere quattro cavalieri tra sette oppure tra undici in quanto è possibile caricare i personaggi salvati in *Spirit of Excalibur*. Ogni cavaliere è caratterizzato da alcuni attributi personali che possono essere migliorati (forza, magia, combattimento, armatura, nobiltà e fede) e può agire anche singolarmente per riuscire a completare eventuali missioni in cui è necessario dividere il gruppo.

L'area di gioco principale è costituita da una vasta mappa della penisola iberica - occupa infatti numerosi schermi - che è possibile far scorrere in tutte le direzioni - come in *Sorcerer Lord* o *War in Middle Earth*. Su questa mappa si muovono - con velocità selezionabile - dei simboli (vari scudi, una pergamena, un libro, diverse croci, un flagello) che rappresentano eserciti o personaggi.

I pellegrini, i messaggeri e i mercanti sono una preziosa fonte di informazioni, mentre i banditi e gli eserciti ostili vanno evitati - se possibile - fino

La Spagna è popolata dai personaggi più strani. Uno dei più curiosi (e masochisti) è il flagellante che passa il proprio tempo a dispensarsi vere e proprie vagonate di frustrate.

Pronti a partire! In questo schermo è possibile scegliere i quattro cavalieri della Tavola Rotonda che cercheranno di portare a termine con successo la missione (poveri illusi...).

http://speccy.altervista.org/

Il campo degli zingari. Sebbene non siano militarmente importanti possono essere di grande aiuto in quanto sono a conoscenza di preziose informazioni...

a che non si sia costruito un buon esercito.

Con il puntatore è possibile ricevere informazioni sui diversi simboli - basta selezionarli - oppure utilizzare diverse icone poste sul lato destro dello schermo. Queste icone permettono di ricevere informazioni sul proprio gruppo, di caricare o salvare una posizione (caldamente consigliato), di richiamare la mappa generale su un solo schermo, di controllare la velocità del gioco, di ingrandire una parte della mappa generale, di muoversi verso un luogo ben preciso e di localizzare uno dei propri personaggi.

Durante un incontro - quando cioè due simboli si sovrappongono - si entra in uno schermo più dettagliato in cui è possibile compiere azioni particolari. Si può quindi parlare, rubare, corrompere, raccogliere, attaccare, dare un oggetto ad un altro personaggio e così via. Il tutto tramite mouse o, nel caso non fosse disponibile, tramite tastiera. Nel caso si debba combattere viene invece proposto uno schermo (piuttosto povero) che permette di controllare i vari componenti del gruppo: i quattro cavalieri e i vari comandanti sono sempre visti come entità singole mentre i soldati formano un gruppo compatto - 150 cavalieri e 400 fanti ad esempio. Per costruire un esercito potente e numeroso occorre impiegare bene il proprio denaro: la maggior parte dei soldati, infatti, è costituita da mercenari.

La grafica è abbastanza curata e risulta più che adeguata per un gioco di questo tipo. La mappa è sufficientemente dettagliata e le scene dei vari incontri rappresentano un piacevole diversivo. Buono il sonoro con motivetti ben azzeccati che si adattano bene al periodo del gioco e che cambiano a seconda dei luoghi e delle situazioni. Peccato sia stata usata l'AdLib e non sia stato scritto un tema sonoro appositamente per la SoundBlaster.

Il manuale non è niente di speciale ma contiene alcune note storiche per i giocatori più esigenti che desiderano conoscere maggiori particolari sull'ambientazione e sul periodo. In più vengono fornite importanti informazioni sui vari episodi in cui è diviso il gioco. Per riuscire a finire *Vengeance of Excalibur* è infatti necessario completare sette episodi di difficoltà crescente - più o meno come in un normale gioco diviso in campagne.

In fase di installazione è possibile scegliere il linguaggio da utilizzare tra l'inglese, il francese e il tedesco (cosa vi aspettavate, l'italiano?), lodevole iniziativa che speriamo abbia un grosso successo e possibilmente un seguito (troppo pochi i giochi che danno questa possibilità).

*Vengeance of Excalibur* non si può definire certo un gioco innovativo (questo formato è già stato ampiamente sfruttato da giochi come *War in Middle Earth*, *Sorcerer Lord* e *Warlords*) ma ciò non significa che non sia divertente. Si tratta di un gioco strategico condito con elementi tipici di un gioco di ruolo che quindi potrebbe piacere ad un pubblico molto vasto. Il gioco è piacevole e, una volta entrati nel vivo dell'azione, potrà assicurare numerose ore di divertimento. Non aspettatevi però la profondità di *Civilization* né tantomeno un K-Gioco.

***Marco Andreoli***

**confronta & contrasta**

**Difficile confrontare *Vengeance of Excalibur* con l'attuale K-Parametro dei giochi di strategia, *Civilization*. Quest'ultimo è più vasto, più ricco, ha una grafica e un sonoro migliori, è dotato di longevità più vasta e si potrebbe andare avanti per ore ma il punto cruciale sta nel fatto che sono giochi completamente diversi.**

**In realtà *Vengeance of Excalibur* andrebbe confrontato con giochi di simile formato come *War in Middle Earth* e *Warlords*. Rispetto al primo offre una grafica e un sonoro più curati e una maggiore complessità per quanto riguarda i personaggi e gli eventi. Rispetto al secondo offre un'intelligente suddivisione in campagne ma non può sopperire alla mancanza di un'opzione per due giocatori (o più, nel caso di *Warlords*).**

### Versione PC

**Finalmente un gioco che non ha bisogno di macchine velocissime o di hard disk enormi per dare il meglio di sé. *Vengeance of Excalibur* gira senza problemi anche sui "poveri" 8088 (meglio se a 8 MHz o superiori) ma ha bisogno di 640K. Il mouse è molto pratico ma è possibile utilizzare anche il joystick o la tastiera. Supporta schede grafiche EGA e VGA e oltre all'immancabile altoparlante interno sono previste schede AdLib, Roland e Covox. Manca il sonoro personalizzato per la SoundBlaster perciò questa volta dovrete sorbirvi l'AdLib (leggermente inferiore).**

...che sono disposti a cedere in cambio di un'"offerta". In questo carrozzone risiede infatti una chiromante (che probabilmente funge anche da cassiera).

**PROVE SU SCHERMO**

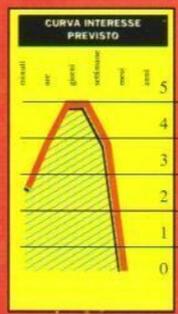
**K VOTO**

- Suddivisione in episodi che aumenta la longevità.
- Presenza di elementi di avventura/gioco di ruolo.
- Multilingue.

- Combattimento poco curato.
- SoundBlaster non sfruttata.

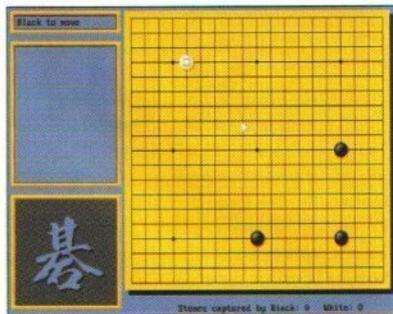
**845** PC

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 8 | 8 | 6 | 7 |

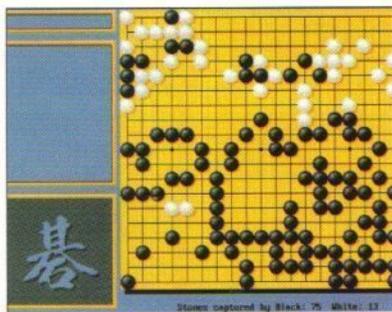
**Trattandosi di un gioco di strategia, *Vengeance of Excalibur* ha bisogno di un minimo di adattamento. Inizialmente sembra che tutto accada con una tale rapidità da non riuscire a controllare gli eventi. Si tratta però solo di un'apparenza in quanto dopo un paio di partite - si consiglia la velocità più bassa e salvataggi frequenti - si comincia ad avere un quadro abbastanza preciso della successione degli eventi e si riescono già ad ottenere i primi successi. Da qui in poi l'interesse aumenta e rimane stabile per qualche settimana. La divisione in episodi migliora la longevità - il gioco non è sempre lo stesso fino alla fine come in *War in Middle Earth*, ad esempio - ma è improbabile che lo rigiochiate dopo averlo terminato. Consigliato sia ai principianti (non troppo però...) che ai veterani.**

**VENGEANCE OF EXCALIBUR**

**Genere** Strategia
**Casa** Infogrames
**Sviluppatore** Ishi Press International

# GO SIMULATOR

In alto nel centro, una pedina nera sta per essere catturata dal bianco.

Momento di apertura, il nero dispone di tre handicap.

Inizio di partita con handicap su un Goban piccolo

Schermata iniziale in perfetto stile giapponese.

Il nero nel centro, catturando il bianco e riuscito a conquistare una buona parte di territorio, sempre che riesca a tenerlo.

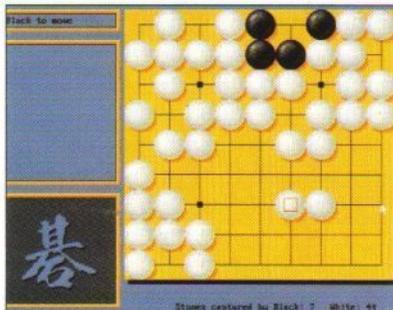
**Chi è prudente e aspetta con pazienza un nemico che non lo è sarà vittorioso. (Sun-Tzu, l'Arte della Guerra)**

Siamo lieti di poter recensire questo nuovo prodotto della Infogrames, poiché ci dà la possibilità di parlare del Go, un gioco al contempo semplice e complesso, che merita certamente questa ottima trasposizione per PC.

Semplice e complesso, abbiamo detto, ed è proprio così che lo definisce un vecchio proverbio giapponese: se basta un'ora per imparare le regole (che sono in tutto nove), è anche vero che, dalla sua comparsa nell'estremo oriente fino ad oggi, non sono ancora stati esplorati tutti i suoi confini storici, filosofici, strategici e, addirittura, divinatori.

Le fonti più attendibili collocano la sua nascita intorno al 2300 aC in Tibet; venne introdotto in Cina soltanto mille e trecento anni più tardi, dove prese il nome di "Wei ch'i", o "Wei Qi", e passarono altri mille e settecento anni prima che arrivasse in Giappone, nel 754 dC, grazie ad un ambasciatore al suo rientro dalla Cina.

Il Giappone, si sa, è un'enorme fucina che riesce a migliorare ogni cosa e portarla agli estremi confini della raffinatezza, ed il Go non fece eccezione; in Cina era considerato soltanto un gioco dell'aristocrazia nobile e non venne mai preso in esame quale oggetto di seri studi; nel paese del Sol Levante, invece, dal 1605 Dopo Cristo in poi, venne istituita da Ieyasu Tokugawa un'Accademia Nazionale, e venne "inventato" il titolo di Maestro del Go. Al giorno d'oggi in Giappone il Go viene praticato da oltre dieci milioni di giocatori, di cui più di quattrocento professionisti, e viene considerato per i suoi risvolti filosofici e strategici alla stregua di una vera e propria arte marziale, con tanto di cintura nera e "dan".

Sembra che la sua origine, tuttavia, fosse legata ad un particolare metodo di divinazione, ed una semplice partita potrebbe, in effetti, confermarlo: dalla sua apertura, in una situazione di completa instabilità (Caos), al finale, in una situazione di stabilità assoluta (Ordine). Questo implica un approccio al gioco più cosmologico che agonistico, un codice di comportamento che non si limita a seguire le regole del gioco ma che le estende alla vita di tutti i giorni. È stato detto anche che potrebbe avere delle connessioni più o meno strette con l'"I Ching", o "King", il famoso Libro dei Mutamenti, ma non abbiamo sufficienti prove di tali eventuali (e per la verità piuttosto improbabili) rapporti.

Partita giocata su un Goban piccolo(9per9)

## Versione PC

**Nella versione per PC il gioco gira su un dischetto da 3 1/2 o su due da 5 1/4 ed in entrambi i casi è possibile installare il programma su hard disk; il sonoro è forse l'unica pecca del gioco: limitato ad alcuni beep; la casa produttrice avrebbe potuto inserire degli effetti migliori per chi possiede una scheda sonora. La grafica, come già detto, è ottima, ma per goderne è necessario possedere una scheda VGA (CGA, EGA, Tandy ed Hercules sono comunque supportate).**

Questa versione per PC dell'Infogrames è molto accurata e studiata nei dettagli; se il vostro computer è dotato di scheda grafica VGA, ai vostri occhi si presenterà un Go-Ban su cui sarà possibile notare le singole venature del legno, e la definizione grafica delle pedine sarà molto realistica. Ovviamente altre definizioni potrebbero rivelarsi meno "soddisfacenti", ciononostante il gioco rimane un buon acquisto. Il programma vi dà la possibilità di scegliere la dimensione del Go-Ban, da una "9x9" alla classica "19x19"; all'inizio è consigliabile giocare con una scacchiera più piccola per imparare i principi fondamentali controllando un territorio più limitato.

A seconda della vostra abilità di gioco è possibile decidere un certo numero di Pietre Handicap, cioé pedine che vengono sistemate all'inizio della partita in punti strategici della scacchiera, per darvi qualche opportunità in più.

Naturalmente è possibile giocare contro il computer, a diversi livelli di difficoltà, o contro un altro giocatore, a prescindere dagli Handicap. Potete, inoltre, scegliere di giocare il Go con regole giapponesi, o con regole cinesi, leggermente diverse.

La partita può essere salvata in qualunque momento, dandovi la possibilità di meditare sulle vostre mosse e nel programma è inserita l'opzione "Joseki", praticamente la possibilità di interrompere la partita per sperimentare le vostre tattiche e fare esercizio.

***Yuri Abietti & Mario Maron***

## LE REGOLE DEL GO

**Diamo una rapida occhiata alle regole e alla descrizione della scacchiera e dei pezzi. La prima impressione che potreste avere vedendo una partita potrebbe farvi sembrare questo gioco un parente dei più conosciuti "Othello" o "Dama", ma è in realtà totalmente diverso da entrambi.**

**La scacchiera (chiamata Go-Ban) è formata da 19 linee verticali ed altrettante orizzontali, per un totale di 361 "Lu", o intersezioni delle linee; per giocare si utilizzano 361 "pietre" (pedine) di cui 181 nere e 180 bianche. I materiali più pregiati sono il legno massiccio (per i Go-Ban) e l'ardesia e la conchiglia per le pietre.**

**Le regole, schematicamente, si possono, come già detto, riassumere in nove principi fondamentali:**

**1) Il Go-Ban è completamente libero all'inizio del gioco.**

**2) Il nero muove per primo, il bianco muove per secondo, e così via. (Le pietre Handicap che devono essere piazzate all'inizio del gioco, vengono considerate la prima mossa del giocatore nero)**

**3) La mossa consiste nel piazzare una pietra del proprio colore in un Lu (intersezione) vuoto della scacchiera.**

**4) Un giocatore può "passare" il suo turno in ogni momento, sebbene questo accada in genere solo verso la fine della partita.**

**5) Una pietra, o un gruppo di pietre, viene catturata e rimossa dal Go-Ban quando vengono occupati tutti i Lu adiacenti da pietre avversarie.**

**6) Regola del Ko: il Ko nel Buddismo significa una lunghezza di tempo superata soltanto dall'eternità, mentre nel Go è il punto in cui le forze contendenti hanno raggiunto una stabilità ciclica: per evitare un vicolo cieco di ripetizione eterna delle mosse, la regola del Ko stabilisce che una mossa che ricrea una situazione precedente è illegale.**

**7) Se entrambi i giocatori "passano" consecutivamente il loro turno, la partita si considera conclusa.**

**8) Alla fine del gioco vengono rimosse le pietre che non possono evitare la cattura, anche se non sono state effettivamente catturate.**

**9) Il punteggio finale raggiunto da un giocatore è dato dai Lu circondati dalle sue pedine meno il numero delle pietre catturate dall'avversario. Il giocatore che ha raggiunto il punteggio più elevato, ovviamente, è dichiarato vincitore della partita.**

Il menu opzioni,da cui potete decidere come sistemare il Goban prima di iniziare la partita, potrete tornarci comunque anche in seguito.

PROVE SU SCHERMO

### K VOTO

• Versione intelligente che tiene conto delle regole e della complessità del gioco
• Molte opzioni che vi permettono di giocare a vari livelli, impostando la scacchiera ed imparando strada facendo.

• Sonoro quasi inesistente (d'altra parte non indispensabile)

**900** PC

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 8 | 10 | 1 | 7 |

**Il Go è un gioco d'ampio respiro, che richiede concentrazione e tempo, e questa versione per computer gli rende merito. È possibile giocare a differenti livelli di difficoltà aumentando man mano la vostra bravura. Le prime partite, forse, saranno frustranti, poiché, nonostante la semplicità delle regole, non è facile avere una visione globale del territorio ma se avrete pazienza potrete divertirvi molto in seguito. I comandi sono molto semplici ed immediati. È destinato a durare nella vostra ludoteca, soprattutto se siete già amanti del Go.**

GO SIMULATOR

http://speccy.altervista.org/

Genere Sportivo
Casa Accolade
Sviluppatore Mindspan

PROVE SU SCHERMO

# HARDBALL III Vs TV SP

Luglio, il mese dell'*All Star Game*, è un buon mese per pubblicare giochi di baseball. Questo sembrano pensare la Accolade e la Mindscape che, con *Hardball III* e *TV Sports: Baseball*, cercano di conquistare gli appassionati dell'*America's pastime*. Visto che dubitiamo che i nostri lettori siano così interessati al baseball da acquistare entrambi i giochi, abbiamo comparato i due giochi su nove innings per dirvi qual è il migliore. Ecco la telecronaca...

**K VOTO**

- Completo fino alla maniacalità
- Incredibile numero di opzioni
- Possibilità di importare squadre da altri programmi.

- Completo fino alla maniacalità
- Solo per appassionati di baseball

PC **861**

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 8 | 7 | 8 | 7 |

**HARDBALL III**

***Hardball III*** **è sicuramente il più completo gioco di baseball in circolazione. Ha tutto quello che si può desiderare: giocabilità, maniacalità statistica, super-realismo strategico, opzioni a non finire. Con *Hardball III* potrete vivere una stagione di baseball di 162 gare immaginando di essere Will Clark o Daryl Strawberry. Questa sua estrema completezza (e complessità) è però anche il suo difetto (e gli ha fatto perdere qualche punto percentuale nel voto). Se non siete più che esperti di tutte le sfumature del gioco probabilmente non riuscirete a godervelo appieno: anzi, è probabile che vi troverete in situazioni in cui non saprete come comportarvi e alla fine, in preda alla frustrazione, maledirete il baseball e caricherete un gioco di calcio, per quanto brutto sia. Se invece vi piace il baseball e lo apprezzate in tutte le sue sfumature, che aspettate? Chiudete la rivista e correte a comprarlo.**

## 1° INNING: PRESENTAZIONE E INTERFACCIA

La presentazione di *Hardball III* denota uno sforzo di fantasia e una ricerca grafica, quella di *TV Sports: Baseball* è un po' noiosa: sa di deja vu lontano un miglio. Le schermate delle opzioni di *H III* sono dettagliate e ben disegnate, quelle di *TVSB* - con tanto di matita che si muove a selezionare l'opzione desiderata - sono identiche a quelle dei giochi precedenti della serie *TV Sports*. *H III* vince il primo inning.

## 2° INNING: CAMPIONATI E LEGHE

Entrambi i giochi hanno due leghe e quattro divisioni, per un totale di 26 squadre. Da qui in poi *H III* non ha più confronti. *H III* ha tre stagioni di durata diversa - 11, 81 o 162 gare; *TVSB* si gioca solo sulla distanza delle 162 gare. Una stagione di *H III* prevede amichevoli pre-campionato e All-Star Game, mentre *TVSB* ha le sole partite di campionato. *H III* permette di giocare (e salvare) diversi campionati contemporaneamente, mentre *TVSB* può salvarne solo uno. *H III* consente di importare squadre da altri giochi come *Tony La Russa Ultimate Baseball* o *Earl Weaver Baseball II*, esportare squadre su altri sistemi dove sia installato *Hardball*, rimuovere una squadra o scambiare di posto squadre di leghe e/o divisioni diverse. *TVSB* non può fare niente di tutto ciò! Ancora un inning a favore di *H III*

## 3° INNING: GRAFICA/ANIMAZIONE

Graficamente *H III* si rivela molto curato, con diversi particolari che denotano una attenzione per i dettagli anche più insignificanti. *TVSB* è invece piuttosto spartano. Per quanto riguarda l'animazione invece, i giocatori di *TVSB* si muovono con maggiore fluidità e realismo, mentre quelli di *H III* hanno movimenti più scattosi. Lo "swing" di battuta in *TVSB*, ad esempio, è fantastico - forse la migliore riproduzione sintetica del gesto - ma *H III* cura meglio i dettagli che fanno atmosfera, come il battitore che entra nel box di battuta o le mani che stringono la mazza nell'attesa del lancio. Inning in parità.

**_Hardball III_ - questa è la visuale ideale quando siete in battuta. Il riquadro in alto a destra vi indica quali base sono occupate e quanto vantaggio ha il vostro compagno/avversario. Il battitore sta fuori dal box di battuta finché il lanciatore non ha deciso il tipo di lancio.**

**_Hardball III_ - quando la palla viene colpita, lo schermo stacca su una inquadratura del campo come questa, che consente di seguire l'intera traiettoria della palla così da decidere facilmente quale "fielder" attivare per cercare di prendere la palla.**

## 4° INNING: SONORO

Il sonoro di un gioco di baseball, al di là della musica introduttiva che lascia il tempo che trova, è limitato agli effetti sonori e alle voci campionate dell'umpire che chiama le azioni. Gli effetti sonori e le voci campionate dei due giochi sono più o meno identiche, ma *H III* ha il commento (sempre che abbiate sufficiente memoria) del telecronista della ABC Al Michaels. Un altro inning a *H III*.

## 5° INNING: AZIONE DI GIOCO

La balistica di entrambi i giochi è buona. In *H III* le possibilità del lanciatore e del battitore - selezionabi-

### Versione PC

**La grafica VGA a 256 colori è ottima (quella EGA si difende bene) tanto quanto l'animazione (entrambi curate fin nei minimi particolari). Il sonoro è stupendo se avete sufficiente memoria RAM per poter ascoltare il commento di Al Michaels. *Hardball III* necessita di 565K di memoria base e 2 mega sull'hard disk per girare come si deve. Può inoltre funzionare anche da Windows 3.0 se avete abbastanza memoria RAM. Per poter ascoltare il commento avrete bisogno di 2 mega di RAM e di un manager di memoria EMS o XMS. Per la velocità di clock, anche se la Accolade raccomanda 10Mhz o superiore, il nostro consiglio è di lasciar perdere se non avete almeno un 12MHz.**

L'interfaccia di lancio di *TV Sports: Baseball* è originalissima. La pallina che vedete dietro il battitore si sposta orizzontalmente da sinistra a destra e premendo il pulsante si determina il punto di lancio.

La visuale del campo dopo la battuta è ristretta alla zona di campo interessata. In questo modo non è sempre facile prendere la pallina poiché a volte sbuca all'improvviso dando pochi attimi per reagire.

# ORTS: BASEBALL

li tramite menu - sono maggiori, ma *TVSB* ha un sistema di lancio molto originale che simula meglio la realtà. Invece di scegliere da un menu che tipi di tiri eseguire e poi affidarsi per l'esecuzione al computer, in *TVSB* anche il lancio diventa una questione di abilità e quando il lanciatore è stanco diventa difficile lanciare la palla nella zona di strike. Anche per quando riguarda il "fielding", l'impressione è che *TVSB* sia più realistico, soprattutto per la velocità con cui bisogna reagire. In genere i giochi di baseball hanno una velocità di gioco lentissima rispetto alla realtà del gioco, ma in *TVSB* bisogna reagire con perfetto tempismo o la palla schizza via prima ancora che si possa intervenire. È un sistema un po' strano rispetto a quello a cui siamo abituati e piuttosto difficile, ma se vi piacciono le sfide può essere considerato migliore. Il difetto di *TVSB* sta nella inquadratura del campo dopo una battuta: lo schermo visualizza solo una parte del campo cosicché non è sempre chiaro capire da dove arriva e, soprattutto, a che altezza. In *H III* la visuale del campo è anch'essa parziale, ma ha come vertice sempre la casa base e quindi si riesce a vedere interamente la traiettoria della palla. Sotto questo aspetto *H III* è più giocabile. Questo inning se lo aggiudica *TVSB* per l'originalità dell'interfaccia di gioco, anche se a livello di giocabilità *H III* è più facile.

**6° INNING: REALISMO DELLA SIMULAZIONE**

Per quanto riguarda il realismo della simulazione non c'è partita. *H III* vince alla grande, consentendo un incredibile numero di soluzioni strategiche, alcune perfino maniacali, che *TVSB* non ha. Diciamo che, sotto questo aspetto, *H III* è per coloro che conoscono il significato di termini come "squeeze", "intentional walk" e "hit-and-run", mentre *TVSB* è più un gioco arcade ed è più adatto a coloro che conoscono il baseball superficialmente. Questo inning va a *H III*.

**7° INNING: ASPETTO MANAGERIALE**

Per quanto riguarda la possibilità di giocare solo in veste di manager/allenatore *H III* vince a mani basse. Mentre in *TVSB* le uniche decisioni manageriale durante la partita consistono nel riposizionamento della difesa, nella modifica dell'ordine di battuta e nella sostituzione dei giocatori, in *H III*, oltre a queste cose, potete decidere quasi qualunque cosa abbia a che fare con la strategia di gioco e con il singolo lancio o la singola battuta. Un altro inning a *H III*.

**8° INNING: PERSONALIZZAZIONE**

Entrambi i giochi vi consentono di modificare i nomi delle squadre e dei giocatori, nonché le statistiche. Se avete accesso alle statistiche delle Major Leagues o del campionato italiano potrete quindi personalizzare il gioco rendendolo realistico e basato sulle effettive abilità dei giocatori. *H III*, però, ha molto altro ancora. È infatti possibile modificare i colori delle maglie, il logo (grazie a un mini sprite editor), lo stadio e lo "star player" di una squadra, come il volto, il colore della pelle e il numero di maglia di ciascun singolo giocatore. Per quanto cosmetiche alcune modifiche possano sembrare, tutto ciò vi consente di personalizzare ulteriormente il gioco a vostro piacimento e consente a *H III* di aggiudicarsi anche questo inning.

**9° INNING: VARIE ED EVENTUALI**

*H III* ha ben otto stadi con le reali dimensioni degli originali, *TVSB* ha solo tre stadi genericamente diversi in grandezza. Tutte le statistiche,le formazioni, i risultati di *H III* possono venir stampati su carta, quelli di *TVSB* no. *H III* ha il replay e la possibilità di salvare i momenti salienti di un incontro, *TVSB* no. *H III* ha la possibilità di fare "batting practice, *TVSB* no. *H III* vince questo inning, *TVSB* no.

| Inning | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | Finale |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Hardball III | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 |
| TV Sports: Baseball | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |

**Versione Amiga**

**La versione Amiga è praticamente identica a quella PC, con l'unica differenza delle voci campionate che sono nettamente più nitide e realistiche.**

**Genere** Sportivo
**Casa** Mindscape
**Sviluppatori**
Nigel Spencer, Larry Garner, James Maxwell

**K VOTO**

- Originalità dell'interfaccia di lancio e "fielding"
- Velocità del gioco, simile alla realtà

- Opzioni appena sufficienti Limitate possibilità di personalizzazione
- Strategicamente semplice

**805** PC

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 8 | 5 | 5 | 7 |

**810** AMIGA

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 8 | 5 | 5 | 7 |

*TV Sports: Baseball* è un buon gioco di baseball, nonostante perda 6-1 nei confronti di *Hardball III*. L'interfaccia dell'azione di gioco è molto originale e avvicina il gioco, in quanto a velocità delle azioni, allo sport vero e proprio. Sotto questo aspetto è un ottimo gioco arcade di baseball che piacerà a coloro che nei giochi sportivi guardano solo l'azione. Proprio per questo è più adatto al pubblico italiano di amanti di giochi sportivi, ma se cercate una simulazione, oltre che un gioco d'azione, *TVSB* è, per molti versi, carente. Inoltre, l'assoluta somiglianza con i precedenti giochi della serie *TV Sports* lascia un retrogusto di già visto che non fa onore al gioco. Comunque è un buon gioco e, probabilmente, se non l'avessimo comparato con *Hardball III*, avrebbe meritato qualche punto percentuale in più.

http://speccy.altervista.org/

# Roctec Disk Drives

RF542C
RF552C

RF302C

## Floppy Disk Drives for Amiga / Commodore Computers

**Floppy Drive esterno 3"1/2 passante + interruttori di disabilitazione**

**Floppy Drive esterno 5"1/4 passante + interruttore di disabilitazione**

ROCTEC ELECTRONICS LTD

ESI s.n.c. - Via F. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. Fax (015) 8353059

 http://speccy.altervista.org/

# SUPER TETRIS

**Tetris è senza ombra di dubbio uno dei fenomeni più straordinari del mondo dell'informatica, sia per il gioco in sé, sia per l'insieme di congiunture associate alla creazione ed alla distribuzione del software. Nacque infatti in un'Unione Sovietica dove i computer erano in numero esiguo e tecnologicamente preistorici rispetto a quelli del mondo occidentale, per giunta visti con sospetto dalle autorità per timore di fughe di dati o informazioni.**

In questo panorama si inserisce Alexey Pajitnov, un giovane ed intraprendente programmatore che, con gli scarsi mezzi a disposizione, seppe dimostrare la superiorità di creatività e giocabilità nei confronti degli effetti audiovisivi ideando un gioco semplice ma geniale, uno dei più grandi successi di tutti tempi.

Oggi la Spectrum Holobyte, sotto l'egida dell'ormai onnipresente Microprose, vuole svincolare *Tetris* dall'alone di spartana funzionalità che l'accompagna offrendo al nostro Alexey l'occasione di cimentarsi in un seguito ufficiale, sull'onda della miriade di cloni che da tempo ci perseguitano (*Welltris, Twintris, Coloris*, e chi più ne ha più ne metta).

Il risultato è eclatante, soprattutto perché le innovazioni hanno coinvolto anche la dinamica di gioco oltre alla veste grafica ed al sonoro, rendendo ancora più avvincente un meccanismo che già aveva esaltato grandi e piccini. Le regole di massima sono immutate, lo scopo è sempre quello di incastrare i blocchi che cadono dall'alto in modo tale da evitare di lasciare spazi vuoti, eliminando le righe una volta che queste vengono completate; in *Super Tetris*, però, il "pozzo" che rappresenta il campo di gioco è molto più profondo e scorre verso l'alto ogniqualvolta viene completata una riga, scoprendo un disegno. Quando il disegno sarà completamente visibile, cioè quando avrà raggiunto la metà dello schermo (è possibile monitorizzare la situazione grazie ad un "termometro" a fianco del pozzo), si passa di livello, con un lieve incremento di velocità.

Al completamento di una riga corrisponde anche la caduta di blocchi composti da bombe, con lo scopo di eliminare pezzi già caduti oppure di attivare dei tesori. Considerando che il numero di pezzi che si hanno a disposizione per il completamento di un livello è limitato, i tesori ci permetteranno di incrementare questo numero, di distruggere tutti i pezzi che si trovano in un'area quadrata di 3x3, di rimuovere un'intera riga, insomma una serie di gabole che avrete il piacere di scoprire e di imparare ad utilizzare.

Il modo a due giocatori è un vero spasso, a volte si riesce ad effettuare un lavoro di squadra davvero notevole.

Le scene circensi sono realizzate con cura e in VGA sono uno spettacolo.

Altre innovazioni riguardano l'opportunità di salvataggio del gioco, una vera manna per i più incalliti che sanno bene per quanto si può protrarre una sfida contro i blocchi che cadono; sempre ai maniaci è dedicata l'opzione a tempo, per chi ha i secondi contati, dove dovrete racimolare il massimo numero di punti in 5, 10 oppure 15 minuti. Divertentissime le modalità per due giocatori che possono essere cooperative, dove si divide lo stesso campo da gioco, più ampio del normale, e lo stesso punteggio, competitive, dove i punteggi sono separati e si può cercare di ostacolare l'avversario, oppure testa-a-testa. In quest'ultimo caso il programma gira su due computer diversi, collegati con cavo seriale, modem o addirittura rete Novell, e le regole sono leggermente più complesse ma ugualmente divertentissime.

Concludo con una nota sulla bellezza delle immagini, con tematiche circensi, che accompagnano l'azione, associate a musiche ed effetti sonori di buona qualità. *Tetris* ha saputo entusiasmare un pubblico eterogeneo e vastissimo come non si vedeva dai tempi di *Pac Man*, *Super Tetris* è migliore; sta a voi trarre le conclusioni.

***Alessandro Cattelan***

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

# RISKY WOODS

**Genere** Piattaforme
**Casa** Electronic Arts
**Sviluppatore** Zeus Software

**Sarà perché le console hanno quasi totalmente monopolizzato il filone dei platforme-game, sarà perché sempre più giochi dedicati ai computer sono avventure, giochi di ruolo e, in generale, giochi che richiedono ragionamento, ma ogni volta che esce un gioco d'azione sono molto curioso.**

Curioso di vedere se sono stati raggiunti i livelli di *Robocod*, se le capacità del mio Amiga sono state sfruttate pienamente, curioso di scoprire se sia necessario o meno comprarsi una console per giocare ad un bel arcade; non perché di giochi di questo tipo non ce ne siano, anche se è vero che sono sempre meno, ma perché considero maestri di programmazione del genere i mitici japs.

*Risky Woods* al primo impatto sembra proprio un gioco da console, con un'ottima grafica in perfetto stile giapponese, alla *Switchblade* per intenderci.

Prima di cominciare a giocare, su di una mappa viene indicata la posizione raggiunta, un po' come quella usata in *Ghosts'n Goblins*. Dopo alcuni istanti ha inizio l'azione e, come già detto, ci si rende conto della bellezza estetica del gioco. Purtroppo, non si può dire altrettanto del resto. Infatti, si avverte la mancanza della colonna sonora, malamente rimpiazzata da limitati effetti sonori.

Quello che si richiede al giocatore, è guidare il solito personaggio muscoloso in un mondo di nemici, per così dire, stereotipati. L'arma iniziale in possesso del giovine è un pugnale, o meglio una serie illimitata di pugnali che possono essere lanciati all'indirizzo dei nemici che sono inizialmente scheletri.

Una moneta compare sullo schermo tutte le volte che si elimina un nemico; raccolte, alla fine del livello danno l'opportunità di acquistare armi supplementari e più potenti (boomerang di fuoco, asce, etc.), o energia utile per compensare le perdite subite. Inoltre, ci sono degli scrigni che se colpiti liberano oggetti vari, utili per incrementare il punteggio. Altri elementi presenti nel gioco sono: statue di frati che se colpite per alcune volte annientano tutti i nemici presenti sullo schermo; muri che per essere distrutti richiedono l'utilizzo di un particolare oggetto che si trova quasi sempre nelle vicinanze. Dopo un certo numero di stage, bisogna eliminare un nemico più grosso del solito, ovvero, il classico boss.

La parte peggiore dell'intero gioco è il controllo del personaggio che è impreciso e frustrante: ogni volta che si fa un salto, bisogna solo sperare che si arrivi sull'altra piattaforma, una questione di fortuna (almeno fino a che non ci si fa l'occhio); quando si è in aria, per evitare di rimbalzare contro un nemico e finire nel vuoto, è bene fare fuoco a volontà, ma così facendo si perde di vista l'omino che non si sa che fine faccia.

***Antonio Loglisci***

Nelle caverne la luce è molto più fioca.

(Sopra) Gli sfondi sono graficamente ottimi, peccato che la giocabilità non sia all'altezza.

(In alto) In questa schermata possiamo esaminare il nostro equipaggiamento.

**K VOTO**

- Ottima grafica
- Miscela di caratteristiche di giochi diversi

- Assenza del sonoro
- Scarsa giocabilità
- Poca varietà

**775** AMIGA

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 8 | 4 | 3 | 5 |

**Il maggior pregio del gioco è la grafica: ben definita e ben colorata; ottimo lo scrolling in parallasse; ben riuscito l'effetto oscurità: a seconda di dove ci si trova, all'aperto o in qualche grotta, l'intensità del colore e la luminosità dell'ambiente variano gradatamente. Il difetto più rilevante è la cattiva giocabilità che rende impreciso il controllo del personaggio. Da citare la poca varietà all'interno del gioco: i nemici attaccano sistematicamente in gruppi più o meno folti. Forse dopo parecchie partite si riescono a prendere le giuste misure e magari anche a divertirsi, ma purtroppo il divertimento dura poco a causa dei difetti più volte citati.**

CURVA INTERESSE PREVISTO
minuti ore giorni settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0







http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

# BOROBODUR

**Genere** Arcade Adventure
**Casa** Thalamus
**Sviluppatore** Softeyes
**Prezzo** L. 49000

**O giorno fausto. O tripudio,o gaudio. Ho finalmente capito chi è che fornisce l'acido ai programmatori di videogiochi. Probabilmente poi la roba è anche buona a giudicare dai nomi che gente come quelli della Softeyes appioppano ai loro programmi.**

*Venom Wing* era già passabile, ma *Borobodur* è osceno sul serio....anyway, non mi arrogo il diritto di sputare sentenze sulla orecchiabilità dei titoli dei giochi e per dimostrarlo passo immantinente alla recensione.

Vamos. *Borobodur* (aaargh!) è un programma atipico. Nel senso che più che un gioco della Thalamus sembra un prodotto della Ocean dei tempi d'oro (presto deterioratosi in vile metallo, però, data la pressoché irrilevante differenza tra i tie in sfornati dalla casa di Manchester). *Borozzudur* consta infatti di tre fasi: una tipicamente arcade adventure, un'altra rompicapo (o spaccaschermo, è lo stesso) ed un'altra ancora di guida.

Effettivamente, se escludiamo pochi particolari e la grafica, *Brostolozum* è praticamente *Batman-The Movie*, almeno alla luce di una prima analisi. Se ci si gioca meglio e non ci si ferma alle impressioni iniziali (apparente lentezza dell'azione) ci si accorgerà che alla Thalamus, dopotutto, hanno fatto un buon lavoro, e questo perché B*orrotrattur* è dotato di un'appetibilità davvero elevata, dovuta indubbiamente ai continui progressi che il giocatore fa ad ogni nuova partita.

Nella prima sezione, che ricorda *Shadow of the Beast 2*, bisogna prendere confidenza coi comandi e con gli enigmi che regolano il procedere dell'avventura. Una volta familiarizzato con il sistema di selezione delle armi dovete nell'ordine: trovare i pezzi per potenziare la vostra fetentissima pistola di default; recuperare un tot numero di celle energetiche (?); trovare ed azionare il sistema di apertura dell'uscita e poi, se possibile, abbandonare il livello. Una cosa piacevole del primo livello è che esistono un paio di mostri cresciutelli la cui eliminazione verrebbe giudicata da chiunque fondamentale.

Invece in *Brolloburg* quegli immondi esseri possono essere tranquillamente lasciati in pace...mah, sarà un tocco di classe, un umorismo un po' alla Sensible... comunque azzeccato. La sezione puzzle è una specie di scassaquindici infame. Se riuscite a sistemare la faccenda dovrete costruire un automa da utilizzare nella successiva sezione a piattaforme, tutto in un determinato limite di tempo. Una volta battuto il primo accattone di fine livello (con l'automa è più facile, salta e resiste di più) vi ritroverete sul Grande Raccordo Anulare per affrontare la velocissima sezione 3D di *Borchiol'amour*.

Questa parte del gioco è decisamente la meglio programmata a livello grafico, ma ci sono dei problemi con le collisioni tra il vostro veicolo ed (ahimé) i pod di carburante. Il catorcio che la Thalamus vi mette gentilmente a disposizione può sparare (*Roadblasters* docet) ed usufruire di un limitato ma rimpinguabile numero di Boost (*Chase HQ* anche).

Ovviamente, più andate avanti e più dovrete faticare per sopravvivere. Avrete il vostro bel daffare per eliminare i nemici, ammesso che la musica del gioco non vi elimini prima....ad ogni modo avete a disposizione dei Continue (limitati,of course), con questo mi pare che sia tutto. Arrivederci a *Brachiomazzur 2*.

***Tiziano Toniutti***

Una delle schermate che compongono la non esaltante introduzione.

**K VOTO**

• Ottima grafica
• Sezione 3D velocissima

• Poco curato nei particolari

**804** AMIGA

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 4 | 6 |

Le prime impressioni non sono favorevoli, infatti, sebbene la grafica e le animazioni non siano affatto male (buono lo sprite principale), il loader è veramente pessimo.
Le impressioni di mezzo vertono verso un giudizio decisamente positivo, grazie anche all'ottima e velocissima sezione 3D che dà quasi la birra a *Batman*.
Le impressioni finali fanno, comunque, scemare un po' l'entusiasmo, per via di alcuni problemi con le collisioni e per la difficoltà non indifferente. Tutto sommato *Borobodur* è ben presentato, come è usanza Thalamus, ma sembra che negli ultimi giorni di programmazione gli autori abbiano effettuato il classico rush finale che ha intaccato il buon lavoro svolto in precedenza.
Nulla di grave, comunque, dato che complessivamente *Borobodur* è un gioco avvincente e longevo. Poteva essere meglio ma anche così va più che bene.

Prendere il bonus sottostante è davvero un'impresa, occorre un ottimo tempismo durante il salto.

Quel macigno fa da contrappeso ad una piattaforma che ci solleverà fino ai piano superiori.

PROVE SU SCHERMO

BOROBODUR





http://speccy.altervista.org/

# Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

## PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

### DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

| | |
|---|---|
| Drive esterno per amiga con interruttore | L. 139.000 |
| Drive interno per amiga 500 con tasto | L. 129.000 |
| Drive interno per amiga 2000 | L. 129.000 |
| Drive esterno con syncro expert | L. 169.000 |

### DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

### ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

| | |
|---|---|
| Espansione 512k | L. 59.000 |
| Espansione 512k con clock | L. 70.000 |
| Espansione 2Mb con clock | L. 280.000 |
| Espansione 4Mb con clock | L. 440.000 |
| Espansione 2Mb ESTERNA | L. 360.000 |
| Espansione 1Mb per plus | L. 110.000 |
| Espansione 2Mb per 2000 | L. 330.000 |

### ACCESSORI PER AMIGA 500

| | |
|---|---|
| Interfaccia 4 Joystick | L. 29.000 |
| Mouse selector | L. 29.000 |
| Mouse chic microswitches | L. 49.000 |
| Interfaccia Midi | L. 49.000 |
| Prolunga per modulatore | L. 20.000 |
| Prolunga per drive | L. 30.000 |
| Penna ottica con software | L. 29.000 |
| Pistola Gun Shot | L. 99.000 |

### MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

### NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 16 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 290.000

### KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

### NOVITA'

TASTIERA PER CD-TV
L. 129.000

### GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

### GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 590.000

## HARD DISK

### HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 580.000

### HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 949.000

## MATERIALE DI CONSUMO

### DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

### DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

### DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz. L. 700 cad.
50 Pz. L. 600 cad.
100 Pz. L. 500 cad.

### BOX PORTA DISCHI 3 1/2

| | |
|---|---|
| 10 Posti Blue Box | L. 2.500 |
| 50 Posti con chiave | L. 13.000 |
| 100 Posti con chiave | L. 16.000 |
| 150 Posti a cassetto | L. 35.000 |

## COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

### AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 640.000

### AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 690.000

### CD TV CON ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.099.000

### AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.900.000

### NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

TELEFONARE

### SUPEROFFERTA PC 286/16

| | |
|---|---|
| 1 Mb di Memoria | 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb |
| 1 Hard Disk 40 Mb | 1 Monitor a Colori VGA |
| 1 Porta Parallela | 2 Porte Seriali |
| 1 Mouse | 1 Tastiera Estesa |

L. 1.490.000

### SUPEROFFERTA PC 386/sx/16

| | |
|---|---|
| 1 Mb di Memoria | 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb |
| 1 Hard Disk 40 Mb | 1 Monitor a Colori VGA |
| 1 Porta Parallela | 2 Porte Seriali |
| 1 Mouse | 1 Tastiera Estesa |

L. 1.990.000

### MODULI SIMM DA 1MB PER PC

SUPEROFFERTA

### STAMPANTI STAR SERIE LC

| | |
|---|---|
| Star LC 20 B/N | L. 350.000 |
| Star LC 200 colore | L. 490.000 |
| Star LC 24-200 B/N | L. 650.000 |
| Star LC 24-200 colore | L. 750.000 |
| Star Ink Jet 80 col. | L. 679.000 |

## CONSOLE

MEGADRIVE
GAMEBOY
GAME GEAR
SUPERFAMICOM
PC ENGINE
LINX
MEGA CD
GIOCHI
ACCESSORI
ALIMENTATORI
CAVI

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

 http://speccy.altervista.org/

# PACIFIC ISLANDS

Genere Strategia
Casa Empire software
Sviluppatore
The Mystery Machine

**F**inalmente, dopo anni di attesa, è arrivato il seguito di *Team Yankee.* L'idea di base è sempre la stessa: la simulazione di una campagna militare con l'utilizzo di carri armati.

Da questa situazione non è molto facile uscire

A differenza del titolo precedente, in *Pacific Island* non combatterete contro i Russi, bensì contro le truppe Nord Coreane che hanno invaso alcuni atolli nel Pacifico. La sostanza del gioco, comunque, non è cambiata, non importa chi siano i vostri nemici: il vostro obiettivo è di liberare le isole invase dal nemico, arrecando il minor numero di danni possibili alle popolazioni locali.

Molti sono i miglioramenti apportati, sia dal punto di vista tecnico che da quello del "realismo". Per quanto riguarda la grafica, ad esempio, è stata migliorata la velocità degli algoritmi tridimensionali consentendo così di potersi godere la visuale di interi villaggio: il mix di sprite e grafica vettoriale è perfetto e riesce a ricreare un'atmosfera di gioco davvero splendida, soprattutto considerando che, come nel gioco precedente, è possibile visualizzare il punto di vista di ciascuna delle nostre quattro unità contemporaneamente, dandoci così un'idea ben precisa di quello che sta accadendo sul campo di battaglia.

Dal punto di vista del realismo, troviamo degli avversari sicuramente più intelligenti che non rimangono mai lontani dal teatro delle operazioni inutilmente, anche quando sono attaccati di sorpresa. Inoltre un'altra grande differenza con il predecessore sta nel fatto che l'intero gioco si basa su una immaginaria campagna per cui le situazioni che si devono affrontare sono sempre diverse e, spesso, per vincere una battaglia bisogna raggiungere più obiettivi, complicando così notevolmente le cose.

Proprio su questo punto arrivano le prime note stonate: nonostante vi sia uno scenario di addestramento (peraltro molto utile per prendere confidenza con i comandi) le cose sono immediatamente molto difficili dato che è stata inserita anche una componente economica: bisogna infatti vincere le battaglie cercando di limitare al massimo le perdite, perché i mezzi distrutti e le munizioni usate devono essere rimpiazzati usando i limitatissimi fondi forniti dal governo, arrivando così spesso a dover ricominciare tutto perché ci si trova con solo una o due squadre ad affrontare una missione con più target.

Le esplosioni in grafica bitmap sono realizzate ottimamente

La cosa può essere apprezzata dai fanatici delle simulazioni a tutti i costi ma per il videogiocatore medio questo aspetto può apparire un po' troppo realistico. Le varie missioni richiedono ore e ore di tempo per essere portate a termine e pensare che alla fine di una sudatissima battaglia, tutta la nostra fatica venga sprecata a causa di qualche misero calcolo da contabile (con tutto il rispetto per la categoria NdR) può fare saltare i nervi anche al più calmo dei giocatori.

La mappa della prima isola che dovremo liberare

Un difetto (se di difetto si vuole parlare) di questo tipo non riesce comunque a rovinare un prodotto che per programmazione e giocabilità si inserisce sicuramente fra i migliori del suo genere.

*Enrico Mariani*

• Ottimo mix fra grafica vettoriale e grafica bitmap
• Divertimento a lungo termine

• Sezione economica discutibile

**885** AMIGA

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 9 | 10 | 6 | 7 |

***Pacific Island*** **è sicuramente un seguito validissimo al già buono *Team Yankee*. Alla Empire hanno messo a buon frutto le esperienze acquisite con il prodotto precedente e hanno migliorato le routine grafiche in maniera lodevole. Gli amanti degli arcade non si facciano ingannare dall'argomento: non ci troviamo di fronte ad una nuova versione di *Battlezone*. *Pacific Island* è un software simulativo a tutti gli effetti e, come tale, si rivolge ad un pubblico più impegnato, al quale mi sento sicuramente di consigliarlo.**

# PUSHOVER

Genere Rompicapo
Casa Ocean
Sviluppatore In casa

**Siete studenti con la licenza media, militari in licenza, agenti segreti con licenza d'uccidere? Provate a venderne i diritti alla Ocean, avete buone probabilità di successo.**

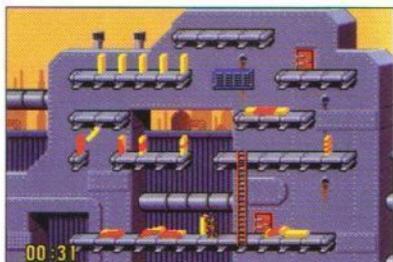
La software house britannica si è, da sempre, accaparrata licenze su licenze, cinematografiche, di coin-op, sportive; un certo feeling con il ramo alimentari era già stato dimostrato ai tempi di *Mr Wimpy*, una catena di fast food inglesi che sponsorizzò una specie di clone di *Burger Time* (si parla ancora dei tempi di C64 e Spectrum).

Oggi viene coinvolto uno dei cardini della cultura alimentare anglosassone: gli snack da sgranocchiare. Colin, un cagnolone animato che fa da testimonial agli snack Quavers, ha perso una scatola del suo cibo preferito in un formicaio. Dal momento che il protagonista non è Colin ma una formichina che lo aiuta a ritrovare il prezioso alimento, ci si accorge che i Quavers sono più che altro un pretesto per sfruttare un lancio pubblicitario televisivo che altrimenti il gioco non avrebbe mai avuto.

Lo scopo della nostra amica è quello di sistemare delle pedine del domino sullo schermo in modo tale che, facendone cadere una, crollino anche tutte le altre, compresa la "trigger" che farà aprire la porticina per il passaggio al livello successivo. Ogni dieci quadri completati potremo riportare una scatola di Quavers a Colin che dimostra di apprezzare notevolmente l'iniziativa.

Alcuni schermi potranno apparire impossibili da completare, dobbiamo però considerare che alcuni pezzi hanno caratteristiche particolari e si comportano diversamente nel momento in cui cadono contro un'altra pedina. Alcuni si dividono, alcuni levitano, altri esplodono lasciando un cratere nella piattaforma su cui si trovano. Mettendo in pausa è possibile vedere una specie di promemoria delle funzioni delle singole pedine, coprendo però il campo di gioco; è impossibile così pianificare le mosse come in altri rompicapi, *Lemmings* per primo. Il nostro nemico principale è infatti il tempo limitato che abbiamo a disposizione che non consente di concentrarsi sulla soluzione.

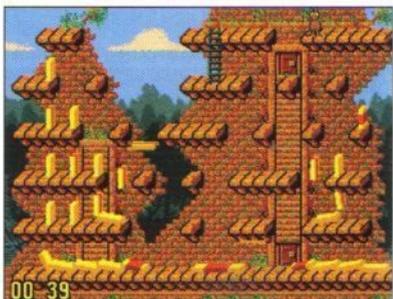
(In alto) Colin ci spedisce al lavoro, tocca sempre ai più piccoli faticare!

(Sopra) Abbiamo avviato la catena, ora non ci resta che aspettare.

Notate quel pezzo del domino che se ne dondola a testa in su: è solo uno dei pezzi speciali che potete trovare in *Pushover*.

Fortunatamente i quadri possono essere ripetuti ad libitum ed un sistema di password numeriche ci consentirà di riprendere la sfida da qualsiasi livello vogliamo.

Cento i puzzle che dovremo risolvere, in una lenta ma inesorabile progressione di difficoltà. I primi quadri sono decisamente facili ed hanno palesemente la funzione di far familiarizzare il giocatore con le pedine speciali; ben più ardua ed appassionante la soluzione dei livelli avanzati, dove facilmente cadrete nell'abisso del "questa è l'ultima partita".

Un vero peccato che il gioco sia supportato da una grafica solo discreta, con colori smorti, sfondi piatti e non adeguatamente stilizzati. La formica vorrebbe emulare i *Lemmings*, soprattutto per le dimensioni dello sprite, ridottissime, ma l'animazione non è all'altezza dei più blasonati omini della Psignosys, dei veri e propri capolavori. Simpatico e non troppo ossessivo il commento sonoro.

***Alessandro Cattelan***

Ormai non manca molto prima che si possa uscire dalla porta in fondo allo schermo.

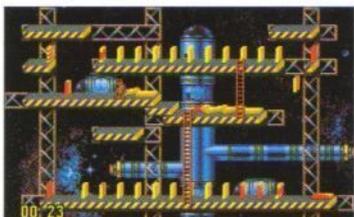
**K VOTO**

- Rompicapo originale ed avvincente
- Buona longevità grazie ai 100 livelli
- Sonoro piacevole

- Grafica elementare e colori poco brillanti

**AMIGA 835**

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 6 | 9 | 7 | 8 |

**Un bel gioco, piacevole, che avrebbe potuto essere migliore se la veste grafica fosse stata curata maggiormente. L'animazione dell'introduzione è ben fatta, ma forse sarebbe stato meglio orientare gli sforzi dei grafici verso i fondali e la scelta dei colori. La dinamica, comunque, è appassionante, soprattutto quando la difficoltà comincia a crescere e, in fondo, questo è il fattore più importante in un rompicapo. Non sara facile capire come i pezzi speciali reagiscono tra di loro e come questa reazione possa essere portata a nostro vantaggio.**

PUSHOVER

CURVA INTERESSE PREVISTO

# CHAMPIONSHIP MANAGER

Genere Simulazione Sportiva
Casa Domark
Sviluppatore in casa

"La più realistica simulazione manageriale di calcio di sempre". Così recita, abbastanza immodestamente, la confezione di *Championship Manager*, ennesima simulazione calcistica lanciata in contemporanea (o quasi) con gli Europei di Svezia.
**Riuscirà il titolo della Domark ad entrare almeno in zona Uefa o farà la fine della nazionale inglese, tornata a casa con le pive nel sacco al primo turno?**

I recenti Campionati Europei di Svezia, disciamoscelo, sono stati una delusione: sarà stato per il basso livello tecnico delle squadre presenti, per l'eliminazione precoce di Francia e Inghilterra (peraltro preventivata, viste le prestazioni di giocatori del calibro di Palmer e Cantona), per la mancanza della nazionale azzurra (che non avrebbe certo sfigurato)... Rimane il fatto che, a parte qualche scorribanda di hooligan, rooligan e kaoten vari, le emozioni sono mancate e sono stati in molti ad abbioccarsi davanti al televisore.

Nella maggior parte dei casi, e come accade da un po' di tempo a questa parte in Italia, la colpa è ricaduta sugli allenatori, più che su liberi e centravanti vari. Se voi fate parte del gruppo che vorrebbe Platini e Sacchi a pulire i pavimenti, è il momento di farsi avanti: grazie alla Domark avete infatti la possibilità di dare prova delle vostre abilità allenatorie. Certo, esisteva già *The Manager* (recensito trionfalmente lo scorso mese), ma in *Championship Manager* sono presi in considerazione anche i più piccoli particolari della vita di un allenatore.

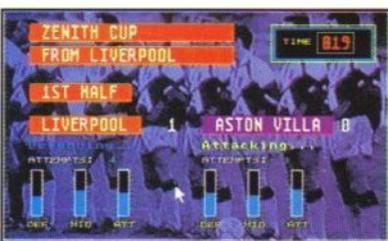
Tutto comincia con la creazione, da parte del computer, del campionato in cui dovrete cimentarvi. Operazione che richiede parecchio tempo, sia per il numero dei giocatori disponibili, sia per la quantità di caratteristiche di ogni atleta: di ogni calciatore infatti saprete età, squadra d'appartenenza, nazionalità, anni di contratto e stipendio, valutazione, assicurazione, posizione preferita in campo, piede preferito e un sacco di altre caratteristiche, assenti di solito in qualsiasi gioco di questo genere.

Scelta la squadra (fra quelle che militano nel campionato inglese) è possibile consultare la situazione economica, quella di classifica, avere informazioni di ogni tipo o tentare di comprare un giocatore. Anche quest'operazione è simulata fin nei minimi dettagli: scelto il giocatore fra una rosa di pretendenti, bisogna sondarne l'umore, fare una proposta alla squadra e tirar fuori un bel contrattino con tanto di assegno allegato.

Terminata la campagna acquisti (che può essere comunque condotta per la durata di tutto il campionato) bisogna scegliere gli undici titolari da mettere in campo e le due riserve. Per procedere nella scelta è molto utile consultare il tabellino di ogni giocatore che, oltre alle caratteristiche fisiche e psicologiche, riporta i gol fatti in ogni stagione e il voto medio ottenuto nelle partite disputate.

È poi il momento di selezionare lo schema di gioco e la tattica (lanci lunghi e pedalare, pressing, passaggi corti...). Eventualmente è possibile disegnare i propri schemi di gioco spostando giocatori e cambiando di posizione altri. A questo punto potete iniziare la partita e, tenendo d'occhio i voti in pagella dei giocatori (che vengono aggiornati in tempo reale), procedere ai cambi di strategia o alle sostituzioni.

Tutto qui, dite? Beh, vedremo se sarete dello stesso parere quando vi ritroverete a lottare per un piazzamento in campionato, la vittoria della FA Cup, della Coppa di Lega, della Coppa Uefa o delle Coppe o dei Campioni, della Coppa Full Members, del trofeo Domark e del Charity Shield! Per la serie "un'annata poco impegnativa"...

***Simone Crosignani***

Sopra: Ecco i 25 giocatori a vostra disposizione. Sta a voi scegliere gli undici da mandare in campo e i due panchinari.

In basso: Lo schermo con la partita in svolgimento. I tre equalizzatori indicano, per ogni squadra, il rendimento di difesa, centrocampo e attacco.

Ogni giocatore ha moltissime caratteristiche, di cui dovrete tenere ovviamente conto quando effettuate il calciomercato.

PROVE SU SCHERMO

**K VOTO**

- Cura dei particolari
- Estrema completezza

- Tempi d'attesa interminabili
- Grafica mediocre
- Tempi d'attesa interminabili
- Manuale scarno
- Tempi d'attesa interminabili

**798** AMIGA

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 5 | 9 | 6 | 8 |

"Ma sei sicuro che funzioni? Il led del drive è spento ed è un'ora che siamo fermi su questa schermata!" - "Boh, cosa vuoi che ti dica? Aspettiamo ancora un minuto e poi resett... Eccolo! Finalmente! Meglio tardi che mai..." (seguono improperi e insulti vari ai programmatori).
Questa doverosa premessa è stata inserita solo per farvi capire che *Championship Manager* sarebbe un gioco strepitoso: ogni minimo aspetto dell'ambito manageriale è curatissimo e, se si esclude la partita vera e propria, persino *The Manager* è inferiore. Purtroppo alla Domark non hanno preso in considerazione il fattore giocabilità e i tempi d'attesa sono mostruosi: ogni volta si sprecano un sacco di minuti per aspettare che il computer elabori i dati e partorisca risultati e statistiche. Non parliamo delle ore spese per iniziare una partita... Un titolo consigliato solo se avete moooolto tempo a disposizione.

CHAMPIONSHIP MANAGER

CADARIO

# ATTENZIONE...
## QUESTO GIOCO È TUTTO
# IN ITALIANO

**AMIGA**

**PC**
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA.
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA O MOUSE.

SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA.

UNA FORZA MALIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI - UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA - SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEADER
DISTRIBUZIONE

 http://speccy.altervista.org/

# AQUAVENTURA

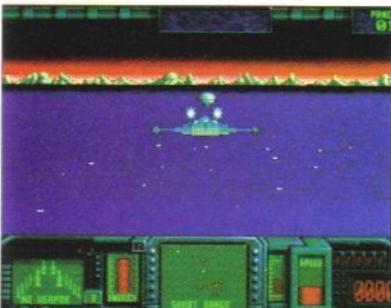
Genere Sparatutto
Casa Psygnosis
Sviluppatore In casa

**Ma allora noi poveri e indifesi terrestri siamo proprio sf...ortunati come il mitico Paperino!**
**Non è bastato infatti un non meglio precisato olocausto per sterminare quasi completamente il genere umano; adesso ci si mettono anche gli Spurcians (che sia un riferimento al film *Alien Nation*?), extraterrestri giunti fino a noi con il solo scopo di depredare e distruggere.**

Ma andiamo con ordine. Alcuni dei pochi sopravvissuti al momento dell'olocausto si trovavano in un laboratorio sottomarino autosufficiente dove svolgevano il proprio lavoro. Dopo mesi di isolamento, esplorando i resti della terra con un AquaCraft, scoprono che ci sono altri umani nelle loro stesse condizioni; quindi si suddividono in colonie collegate tra loro per mezzo di tunnel sottomarini.

Appena il tempo di tirare il fiato ed ecco arrivare gli Spurcians con le loro potentissime navi da guerra che si fanno un solo boccone dei miseri mezzi terrestri armati alla meno peggio. I pochi sopravvissuti del Consiglio si rifugiano su Gensite, una vecchia nave spaziale, per fuggire verso le stelle. Il tutto per scoprire amaramente di avere a disposizione una riserva di ossigeno di sole quaranta ore (quando gira storta...).

Non rimane che una carta da giocare: affidare l'ultimo AquaCraft al miglior pilota e mandarlo sulla terra a prendere il rigeneratore. Praticamente una missione suicida. Quindi, nei panni di Josh Aldrin, ci si mette alla guida del suddetto mezzo.

Nel gioco si ha una visuale dall'esterno della navicella e la prima impressione è ottima: sembra quasi un simulatore di volo per principianti. Infatti è possibile dosare la potenza dei motori con i tasti funzione, regolare la portata del radar, mettere in funzione un mirino o puntare il raggio per teleguidare uno dei missili a nostra disposizione. Lo scopo del primo livello è di distruggere i pannelli solari che alimentano lo scudo difensivo del quartier generale e distruggerne il guardiano. Poi ci si infiltra e si attraversa il tunnel (con qualche nemico da abbattere) che porta alla colonia successiva; in fondo al tunnel troviamo una stazione di rifornimento che, oltre a ripristinare l'energia, ci fornisce anche di un armamento supplementare.

Ecco la schermata introduttiva del gioco: come al solito alla Psygnosis assumono dei veri e propri artisti per definire la veste grafica dei loro giochi.

La mia narrazione purtroppo potrebbe già terminare qui! Infatti da questo punto in avanti le cose si ripetono tali e quali, almeno nella sostanza. La difficoltà consiste solamente nel riuscire a far saltare in aria i pannelli di energia (che man mano diventano sempre più numerosi) e a distruggere il guardiano del livello, cosa che ovviamente diventa sempre più difficile, prima di esaurire l'energia per non finire a dare una occhiata ai fondali dell'oceano.

(In alto) La torre di controllo, prima di poterla attaccare dovremo distruggere tutti i pannelli solari che ne alimentano lo scudo difensivo.

(Sopra) Lo stesso nemico della foto di sinistra ingrandito, notate la perfetta ombreggiatura delle superfici 3D.

Tutto ciò rappresenta un vero delitto poiché il programma è disegnato veramente bene e mi è piaciuta molto l'idea di un incrocio tra il genere sparatutto e un simulatore di volo per principianti. La ripetitività dell'azione, però, è veramente angosciante; l'unica cosa che mi ha spinto avanti è stata la curiosità di vedere le varie forme che assume il guardiano di fine livello.

*Enrico Mariani*

I nemici da lontano sono minuscoli e mano a mano che si avvicinano vengono ingranditi da routine grafiche davvero efficaci (anche se non molto fluide)

PROVE SU SCHERMO

**K VOTO**

- Buona grafica.
- Ottima impressione iniziale.

- Ripetitività da flebo.
- Troppo semplice da finire.

**780** AMIGA

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 8 | 4 | 6 | 4 |

Quella che poteva essere una ottima introduzione per avvicinarsi al mondo dei simulatori di volo purtroppo si trasforma in un gioco estremamente monotono. Un vero peccato perché la grafica è di buona fattura e il sonoro è discreto; sarebbe stato sufficiente variare un po' le missioni e dare un background un po' più robusto per posizionare il gioco tra i migliori della categoria. Ancora peccato (soprattutto considerando la lunga attesa che ne ha accompagnato l'uscita)!

AQUAVENTURA

CURVA INTERESSE PREVISTO




http://speccy.altervista.org/

# SOFTWARE AMIGA

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

## AMIGA

ADDAMS FAM. ....39900
AGONY ....49900
AIR SUPPORT ....49900
ALIEN BREED ....59900
ALIEN STORM ....39900
AMNIOS ....49900
ANOTHER W. ....69900
ARACNOPH. ....49900
ATOMINO ....49900
BACK T.T.F. 3 ....39900
BARBARI. II ....49900
BEAST BUST ....39900
BIG RUN ....49900
BLUES BROT. ....39900
CANTON ....49900
CAP. PLANET ....49900
CELTIC LEG. ....59900
CHALL. GOLF ....59900
CHAMPION DR. ....49900
CISCO HEAT ....39900

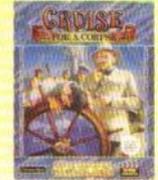
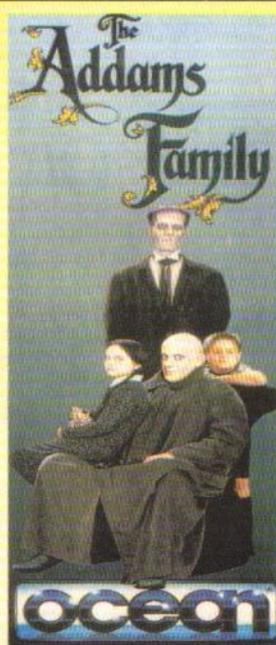
LEANDER ....49900
LEMMINGS ....49900
LOTUS E.T.C. ....49900
LOTUS 2 TUR. ....49900
LUPO ALBER. ....39900
MAGIC POCK. ....49900
MEGA TWINS ....39900
MERCEN. III ....39900

TERMIN. II ....39900
T. ENFORCER ....39900
T. SIMPSONS ....39900
THUNDJAWS ....39900
TOKI ....39900
TURTLES II ....49900
ULTIMA VI ....69900
UNREAL ....39900
UTOPIA ....69900

AD&D ACT C ....79900
AIR COBB.A. ....59900
AIR SEA SUP ....59900
CHART ATT. ....59900
SPORTTS G. ....39900
D.DOUB BILL ....59900
FOOTBALL C. ....59900
GRANDST. ....49900
KIND OF M.III ....49900

VIDEOKID ....49900
W.G.HOCK II ....69900
WACKY RAC. ....39900
W.W. WORLD ....59900
WILD WHEEL ....39900
W.C.RUGBY ....59900
WWF WRESTL ....39900

MONSTER P.II ....49900
SOCCER S. ....49900
T.NINJA COL. ....39900
T.RAINB. COL. ....39900
T.N.T.II D.D. ....59900
TOP LEAGUE ....59900

JAMES POND ....19900
MINDBENDER ....19900
MYSTICAL ....19900
NEVERMIND ....19900
NINJA WARRIOR 19900
PREDATOR ....19900
QUATTRO FIGH. 19900
QUEST O.AGG. ....19900
RETURN T.EUR. ....19900
SHINOBI ....19900
SPEELBOUND ....19900
STEG ....19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. ....19900

## AMIGA SIM/ADV

ATF II ....29900
TOY.GT44 RR ....29900
ULTIM. GOLF ....29900
BETRAYAL ....69900
BIG BUSS. ....49900
CASTLES ....
CRUSE F. CORP. 59900
DEATH K.O.K. ....69900
EYE O.T.BEH. ....69900
F15 S.EAGLE ....79900

## AMIGA BUDGET

ACTION FIGHTER ....19900
ALTERED BEA. ....19900
ANARCHY ....19900
BATMAN ....19900
BEACH VOLLEY ....19900
BUBBLE BOBB. ....19900
CHASE HQ ....19900
COMBO RACER ....19900
DEFEND O.T.C. ....19900
D.DRAGON II ....19900

MICROP. GOLF ....79900
MOONFALL ....49900
MULTI PL.SOC. ....49900
NAPOLEON 1 ....59900
NEBULUS 2 ....39900
OH.NO.M.LEM ....49900
ORK ....49900
OUTRUN EUR. ....39900
PAPERBOY 2 ....49900
PINBALL DRE. ....59900
PITFIGHTER ....39900
PREDATOR 2 ....39900
PRINCE O. P. ....39900
P.TENNIS T.II ....49900
PUZ. GALL. ....49900
RBI BASEB.II ....49900
REALMS ....69900
RETEE ....39900
R.O.T.DRAG. ....99900
ROBOCOD ....39900
ROBOCOP III ....59900
ROBOZONE ....49900
ROD-LAND ....49900
ROLL.RONNY ....39900
RUBICON ....59900
RUGBY C. ....59900
RUGBY W.C. ....39900
S.SPACE INV. ....39900
SCOOBY & SC ....39900
SHAD.DANC ....39900
SMASH TV ....39900
SPACE 1889 ....69900
SPACE ACE II ....79900
SPACE CRUS. ....49900
SPOT ....49900
STARUSH ....59900
STR. MANAG. ....59900
STRUMTRUPP. ....39900
S.MONAC.GP ....39900
SUPERCAR II ....49900
TIP OFF ....49900
TURTLES ....39900

CLIK CLAK ....49900
CRUISE F.A.C. ....59900
DARKMAN ....39900
DEATHBRING. ....39900
DEUTEROS ....49900
DOUBLE DR.3 ....49900
DYLAN DOG ....59900
ELF ....39900
EPIC ....69900
F1 GP CIRCU. ....39900
F. VOYAGER ....59900
FINAL BLOW ....49900
FINAL FIGHT ....39900
FIRST SAMUR. ....49900
FOOTBALL II ....59900
GAUNTLET 3 ....39900
GODFATHER ....49900
GOLDEN AXE ....49900
HOOK ....59900
HUDS. HAWK ....39900
HUNTER ....49900
INDY HEAT ....49900
INT.SPORT C. ....69900
JETSONS ....39900
K. OFF 2 1MB ....49900
KICK OFF 2 ....39900
KNIGHT. O.T. ....79900

F19 S.. FIGHT ....69900
FALCON COL. ....69900
FLIIG.O.T.INT ....59900
GRAN PRIX ....79900
H.O.CHINA ....89900
L.S.LARRY V ....89900
MIDWINTE.II ....69900
MIG29 SUP.F. ....69900
MONKEY IS.2 ....89900
PACIFICISL. ....69900
POWERM.DATA ....33000
RED BARON ....89900
ROBINHOOD ....49900
SHAD.SORCE ....59000
SIM ANT ....89900
TIP OFF ....49900
WILLY BEAM ....89900

## COMPILAT.

10 GR.GAMES ....69900
HOT 2 HAND. ....59900
ACT. PACK ....59900

DRAGON NINJA ....19900
ENCOUNTER ....19900
GHOSTBUST. II ....19900
GIANTS EUROP. ....19900
ITALIA 90 ....19900

TENNIS CUP ....19900
T.GAMES S.ED. ....19900
VENUS ....19900
VOYAGER ....19900
WINNING TACT. ....19900

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

# Commodore

AMIGA 500 ....615000
AMIGA 500 Plus ....659000
AMIGA 600 ....725000
A590 HD20Mb ....639000

1084 S Monitor ....455000
1085 S Monitor ....435000
1407 VGA Mono ....199000
1960 VGA Colori ....730000
A 2320 Interlacer ....399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 ....159000
Janus XT ....550000
Janus AT ....790000
A 2300 Genlock ....299000
A 2372 7 seriali ....325000
A2091 scsi contr. ....270000
A 10 Altoparlanti ....69000
128 M muse amiga .39000

**OFFERTISSIMA**

**AMIGA 2000 + Mouse e Tastiera L.1.100.000**

**MPS1230** stampante **B/N**
**L.299.000**

**MPS1550** stampante a **COLORI**
**L.399.000**

**IMPORTANTE:**
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

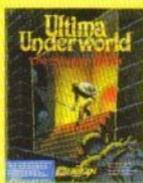
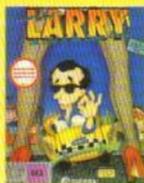
**MPS1270** stampante **INKJET**
**L.255.000**


http://speccy.altervista.org/

# SOFTWARE MS-DOS

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL. 011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX. 011/4031001

## MS-DOS

ANOTHER W. ......79900
BACK T.T.F.3......39900
BATMAN ..............39900
BATTLE COMM ..59900
BATTLE ISLE .......59900
BLOODWICH.......69900
BLUSE BROTH ...49900
CAL.GAMES ........69900
CHESS CH. .........69900
CISCO HEAT .......39900
CIVILIZATION .....99900
CONAN CIMM. ....69900
COVER GIRL 69900
CRUISE F. A.C. ...59900
DELUX STR.P.II .59900
DEATHBRING .....39900
DYLAN DOG ........49900
DRAGON'S L.II ....99900
DRAGON'S L.E ....79900
DUCK TALES ......49900
EPIC ....................79900
FASCINATION .....79900
FIRE TEAM2020 79900
FLOOR 13 ...........79900
GAZZA II ..............39900
GOBLIINS ............69900
GODFATHER ......59900
GODS ..................49900
GOLDEN AXE .....49900
H.O.CHINA .........99900
H.QUEST+RET.W69900
HOOK .................69900
INTEL.PURSUIT .69900
KICK OFF II ........49900
KING'S Q. V ........99900
LEMMINGS .........69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS .....59900
MEGATRAVEL.II 69900
MILLEMIGLIA .....69900
OBITUS ...............79900
O.N.M.LEMMING49900
PAPERBOY 2 .....49900
PITFIGHTER .......39900
POLICE Q.3 ........99900
PREHISTORIK ....39900
PRINCE O.PERS39900
P.TENNIS T.2 .....59900
QUEST &GLORY59900
RIDERS OF R. ....69900
ROLLING R. ........39900
SPACE 1889 69900

STRIKE II .............39900
TEAM SUZUKI ....59900
TURTLES ............39900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL ......79900
T.SIMPSONS ......49900
T.TERMINATOR .69900
TITUS THE FOX 49900
UMS II ................79900
UNREAL ..............59900
VOLFIELD ...........39900
W.BEAMISH ........99900
W.G.HOCKEY .....69900
WILD WEST W. ..59900
WILD WHEELS ...39900
WRATH O.T.DE ..69900
WWF WRESTL ...49900

## DOS SIM/ADV

ATF II ...................29900
IRON LORD .........29900
TENNIS CUP .......29900
ULTIM.GOLF ........29900
A10 TANK K. ........89900
B.A.T. ..................59900
BATTLECHE. 2 ...69900
BATTLETECH II ..79900
BIG BUSINESS ...49900
CASTLES ............69900
CASTLES DATA .33000
CASTLE DR.BR ..99900
CENTURION .......69900
CIVILIZATION .....99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST .......99900
EYE O.T.B. ..........69900
EYE O.T.B.II .........69900
F117 NIGHTHA ...89900
F14 TOMCAT ......59900

HARPOON BAT4 49900
INT.SPORT CH. ..69900
JETFIGHTER II ...79900
KINGS Q. V .........99900
LOOM ..................69900
L.S.LARRY III .......99900
L.S.LARRY V .......89900
MAD TV ...............59900
MANIAC MANS....69900
MARIO ANDRET .69000
MEGATRAVLER .69900
MONKEY ISL.2 ...89990

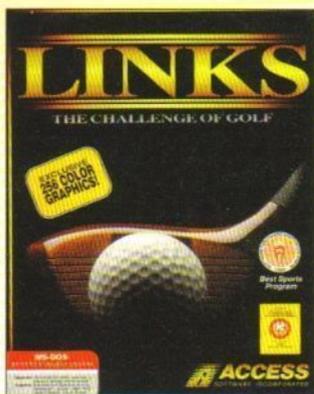
TONY LA RUS. ...69900
TV SPORT BOX ..69900
WING COMM ......59900
WING COMM.II ...79900

## MS-DOS COMPIL

AD&D ACT C. .....89900
AIR SEA SUPR ...69900
OYLES BOOK .....99900
SOCCER STAR ..49900
SPORTS G.H. .....39900
TOP LEAGUE .....69900

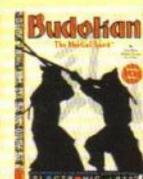
COMPATIBILE CON PC FINO A 50 Mhz. CON CENTRAGGIO DEL JOYSTICK AUTOMATICO ED MANUALI IN ITALIANO.

### PRODOTTI CH

FLIGHT STICK ......91000
MACH I ..................39000
MACH I PLUS .........59000
MACH II .................65000
MACH III ................79000
GAMECARD III .......75000
GAMECARD MCA .75000
ROLLERMOUSE .120000

S.SPACE INV. .....39900
SPACE ACE II ......89900
SPACE Q.1 ...........99900
SPACE WRECK ...59900
SPEEDBALL 2 .....79900

F19 STEALTH F. ..99900
FALCON 3 109900
GUNSHIP .............89900
HARPOON 1.2 .....79900
HARPOON BAT3 49900

MIG29 S.F ............79900
M.U.F.TALES .......99900
NO G.GLORY .......69900
NOVA 9 ................99000
PACIFIC ISLAND 79900
PERSONAL PRO 79900
RED BARON ........99900
ROBINHOOD .......49900
ROGER RABBIT .69900
SHADOW SORC. 69900
SILENT SER.II .....79900
SIM EARTH .........89900
SPACE 1889 .......69900
SPACE Q.IV .........89900
SIM ANT ..............89900
STARFLEETI .......59900
STAR TREK .........79900
S.OPERATION D. 49900
TIMEQUEST .........79900

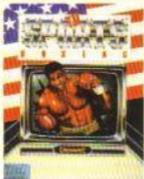
## OFFERTISSIME !!!

BUDOKAN
~~L.39.900~~
L.19.000

GHEISHA
~~L.39.900~~
L.19.000

JONES
~~L.69.900~~
L.39.000

STORMOVIK
~~L.69.900~~
L.29.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.

MONKEY ISL.
~~L.80.000~~
L.39.000

TV SPORT BOX.
~~L.69.900~~
L.39.000

INDY500
~~L.69.900~~
L.39.000

L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE.

TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO **ORIGINALI.**

**PUNTI VENDITA:**

**ALEX COMPUTER**
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

**ALEX COMPUTER 2**
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

*SERVIZIO ESPRESSO*

*SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA*

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

# MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

**Super Nintendo**
**2 Joypad**
**Super Mario World**
**L. 389.000**
**Kuma Connector Famicom**
**L. 89.000**

**CD-ROM per PC**

Barney Bear Goes To School L 129000
Battle Chess L189.000
Wing Commander + Ultima6 L 199000
Composer Quest L189.000
Collection L189000 - Pack 2 L199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

**AD LIB MUSIC CARD**

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
**L. 199.000**

******************

**Scheda Joystick**
**Microchannel**
**L. 129.000**

## A500 Upgrade 2.0
**L. 99.000**

Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

## A500 PLUS KICK
**L. 99.000**

Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

| TITOLO | AMI | IBM | C64 |
|---|---|---|---|
| Addams Family | 39000 | | 25/29 |
| Advantage Tennis | 49000 | 59000 | |
| Alcatraz | 59000 | | |
| Big Game Fishing | 59000 | 69C00 | 30/30 |
| Castle Of Dr. Brain | | 99000 | |
| Civilization | | 99000 | |
| ClikClak | 49000 | 49000 | 25/29 |
| Dylan Dog | 59000 | 69000 | 29/29 |
| Eco Quest | | 99000 | |
| Epic | 69000 | 79000 | |
| F1 Grand Prix | 79000 | | |
| Fascination | 59000 | 69000 | |
| Gateway Savage Frontier | | 69000 | /69 |
| Golden Eagle | 49000 | 59000 | |
| Great Napoleonic Battles | 49000 | | |
| Ha lequin | 49000 | | |
| Heimdal | 69000 | 69000 | |
| Hero Quest + Return | | 69000 | |
| Hook | 59000 | 69000 | |
| Hyperspeed | | 119000 | |
| Int. Sports Challenge | 59000 | 69000 | |
| Knightmare | 59000 | | |
| Leander | 49000 | | |
| Legend | 69000 | 69000 | |
| Monkey Island II | | 89000 | |
| Ork | 49000 | | |
| Pacific Island | 69000 | 79000 | |
| Parasol Star | 39000 | | |
| Police Quest III | | 99000 | |
| Pool Of Darkness | | 69000 | |
| Populous II | 69000 | 69000 | |
| Retee | 39000 | | 25/29 |
| Robocod | 29000 | | |
| Rolling Ronnie | | 39000 | |
| Secret Weapons Luftwaff | 99000 | 99000 | |
| Shuttle | | 99000 | |
| Sim Ant | 89000 | 89000 | |
| Space Crusade | 49000 | | 25/29 |
| Space Quest IV | 89000 | | |
| Star Trek 25th | 49000 | 79000 | |
| Sturmtruppen | 39000 | | 25/29 |
| Super Space Invaders | | 39000 | |
| Ultima Underworld | | 89000 | |
| Ultima VI | 69000 | | |
| Ultima VII | | 89000 | |
| Vengeance Of Excalibur | | 79000 | |
| Wild West World | 59000 | 59000 | |
| Willy Beamich | | 99000 | |
| Wing Commander II S. O. | | 49000 | |
| Wolfchild | 49000 | | |

| TITOLO | AMI | IBM | C64 |
|---|---|---|---|
| Abandonated Places | 79000 | | |
| Agony | 49000 | | |
| Alien World | 39000 | | 25/29 |
| Another World | 69000 | 79000 | |
| Aquaventura | 49000 | | |
| Birds Of Prey | 59000 | | |
| Bonanza Bros | 39000 | | |
| Championship Of Europe | 49000 | | |
| Conquest Of Longbow | | 99000 | |
| Cover Girl Poker | 49000 | 69000 | |
| Cruise For A Corpse | 59000 | | |
| D/Generation | | 79000 | |
| Eternam | | 79000 | |
| European Champion. 92 | | 79000 | |
| Eye Of Beholder II | 69000 | 79000 | |
| Falcon III | | 109000 | |
| Flight Of Intruder | 59000 | | |
| Floor 13 | | 79000 | |
| Gods | | 49000 | |
| Harpoon New | 69000 | 79000 | |
| Heart Of China | 89000 | 89000 | |
| Leisure Suit Larry V | 89000 | 89000 | |
| Leisure Suit Larry I | 89000 | | |
| Lotus II | 49000 | | |
| Maniac Mansion Ita | | 69000 | |
| Midwinter II | 69000 | 119000 | |
| Might & Magic III | 89000 | 99000 | |
| Mike Dikta Football | | 89000 | |
| Oh No! More Lemmings | 49000 | 49000 | |
| Personal Pro Golf | | 79000 | |
| Pit Fighter | 39000 | 39000 | |
| Pro Tennis Tour II | | 49000 | |
| Realms | 69000 | | |
| Robocop III | 59000 | | |
| Rocketeer | | 69000 | |
| Shadowlands | 59000 | 59000 | |
| Simpsons | 39000 | 49000 | |
| Space Ace II | 79000 | 89000 | |
| Space Quest I VGA | | 89000 | |
| Strike Manager | 59000 | | |
| Time Quest | | 79000 | |
| Titus The Fox | 49000 | 49000 | |
| Treasure Savage Frontier | | 79000 | |
| Turtles II Coin-Op | 49000 | 49000 | |
| Utopia | 69000 | | |
| Wayne Hockey II | | 69000 | |
| Winter Challenge | | 89000 | |
| Winter Supersports 92 | 49000 | 49000 | |
| Wizardry VI | 79000 | 79000 | |
| Wizardry VII | | | |

**GAMEBOY**

Turtles II 59000
Hook 65000
Batman II 80000
Gauntlet II 69000
RC Pro Am II 59000
Kick Off 79000

**GAME GEAR**

Sega Adapter 49.000
Olympic Gold 79000
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

**ATARI LYNX**

Cyberball 89000
Strider II
Toky 89000
Awesome Golf 89000
Ishido 89000
Checkered Flag 89.
Robo-Squash 72000
Robotron 89000
Chip Challenge 79.

## Neo Geo

**L. 5/0.000**
**+ gioco omaggio**

Nam L. 107000
Ninja Combat 166.
Cyber Lip 107000
Bowling 107000
Robo Army 214000
Riding Hero 166000
Super Spy 166000
Fatal Fury 249000
Football F. 249000
Magician 166000
Sengoku 214000
Gost Pilot 214000
Blue Journey 166.
Crossed S. 249000
Baseball 2020 214000
Mutation N. 249000
Ninja Comando 249
Soccer Brawl 249000
Golf Top 166000
Baseball Star 166000
Basebal Star 2 249.
Burning Fight 214.
Trash Rally 249000
Eight Man 249000

## SuperNintendo Man. e Soft. in inglese

Actraiser L. 139.000
Addams Family 149000
Baseball Sim. L139000
Bill Lambert L 139000
Castlevania IV 139000
Contra III
D-Force L. 139000
Darius Twin L. 139000
Drakken L 139000
Earth Defence L. 129000
F-Zero L. 129000
Final Fantasy 2 L149000
Final Fight L. 139000
Final Fight Guy
Gradius III
Hole One Golf 129000
Home Alone 149000
Hook
Hyperzone 119000
Joe & Mac 129000
John Madden 139000
Lagoon 139000
Mystical Ninja 139000
Lemmings 129000
Paperboy II 139000
Pilot Wings 129000
Pit-Fighter 139000
Populous 139000
R.P.M. Racing 129000
Rival Turf 139000
Scope 6 L. 169000
Sim City L. 139000
Smash TV L. 139000
Gouls'n'Ghost 139000
Mario World 149000
Off Road L. 129000
R-Type L. 149000
Super Tennis L.129000
Ys III L. 149000
WWF Wrestle 139000


http://speccy.altervista.org/

# FIRETEAM 2200

Genere Wargame
Casa Internecine
Sviluppatore
Dave Nielsen/Bob Warren

***"Zulu Quattro a capo Cavallo Nero, Zulu Quattro a capo Cavallo Nero, hovercraft nemici attraversano il fiume in locazione 45, 38. Avvistate quattro unità armate di missili. Chiediamo appoggio artiglieria. Ripeto, chiediamo appoggio artiglieria."***

*"Qui Cavallo Nero. Niente artiglieria, purtroppo. I ragazzi della ricognizione hanno incontrato carri nemici nel villaggio a 34, 16, e tutto il ferro che abbiamo lo mandiamo là."*

*"Maledizione, Cavallo Nero! Michael è saltato in aria. Qui ci stanno facendo a pezzi!"*

*"Spostatevi nel bosco a 44, 30 e tenete la testa bassa. Spiacenti, Zulu Quattro, nessuno ha detto che prendere questo dannato spazioporto sarebbe stato facile. E adesso liberate la frequenza: ho problemi più urgenti a 34, 28..."*

*Fireteam 2200* è un gioco di combattimenti tattici in un futuro relativamente prossimo. L'evoluzione tecnologica ha portato sui campi di battaglia armi sempre più letali e sofisticate, ma i principi della moderna guerra meccanizzata non sono cambiati di molto: colpire rapidamente e di sorpresa, sfruttare l'alta capacità di movimento delle proprie unità per sorprendere il nemico e adattare i propri piani a una situazione fluida ed in continua evoluzione.

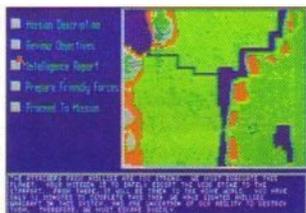
Il giocatore si trova nei panni del comandante di una piccola unità di mercenari. A sua disposizione, all'inizio del gioco, ci sono un pugno di uomini e di mezzi. Lo scopo finale è sopravvivere alla lunga campagna militare che lo attende, partecipando a tutte le battaglie più importanti e coprendosi di onore e di gloria. La scala del gioco è a livello di singolo mezzo/squadra di uomini (la migliore per rappresentare scontri di livello tattico).

Il programma mette a disposizione un vastissimo parco di mezzi ed unità: carri di ogni tipo, veicoli portatruppe, hovercraft, artiglieria semovente, elicotteri, unità di fanteria di vario tipo (dalle unità anticarro al genio, con un livello di preparazione che varia da "milizia" a "elite").

Tre missioni introduttive di difficoltà crescente permettono al novello Patton del futuro di impratichirsi nell'arte del combattimento e del comando. Terminato l'addestramento, è ora di incrociare le armi con il nemico reale. Le missioni sono ordinate per difficoltà crescente; questo simula il fatto che l'unità di mercenari, conquistando notorietà ed esperienza dopo ogni battaglia, viene assegnata a compiti sempre più impegnativi. I giocatori che vogliono provare subito il brivido del grande scontro, però, hanno l'opportunità di giocare le missioni nell'ordine desiderato.

La sequenza di gioco è divisa in turni. Durante ogni turno il giocatore ha un tempo limitato per inviare ordini alle proprie unità dal carro comando. Scaduto questo tempo la fase di aggiornamento calcola la nuova situazione del campo di battaglia. Il comandante può, grazie al sofisticato sistema di telecomunicazioni, "vedere" la battaglia dal punto di vista di qualunque unità, e modificare i suoi ordini di conseguenza. Le unità sono naturalmente abbastanza intelligenti da riferire via radio quello che sta accadendo loro in ogni momento ("incontrato il nemico a XX-YY, ricevuti danni", e così via).

Il livello di dettaglio è molto alto, e ogni singolo mezzo ha un gran numero di dispositivi (armi, equipaggiamento, parti meccaniche) che possono essere colpiti o danneggiati. La sequenza di gioco a turni di tempo limitato rende la partita fluida e frenetica al tempo stesso, senza un momento di pausa. Alla fine di ogni missione il fumo si dirada e si fa un bilancio della battaglia. È in questa fase che vengono assegnati gli ambiti punti-gloria e gli ancor più ambiti finanziamenti. Ed è con questi che sarà possibile migliorare la propria dotazione di uomini e mezzi (indispensabile per non sfigurare nello scenario successivo).

**Vincenzo Beretta**

(Sopra) Ecco il campo di battaglia, vediamo evidenziato il nostro veicolo di comando.

(In alto) In questo scenario dobbiamo riuscire ad evacuare un pianeta minacciato dalle forze nemiche, non essendo certi delle nostre possibilità offensive, è meglio ritirarsi in buon ordine.

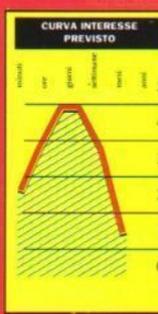
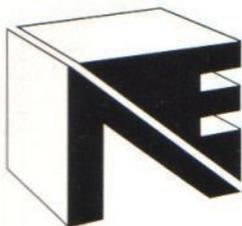
(Sotto) Ecco la sezione dedicata ai veicoli, come potete vedere ogni veicolo a nostra disposizione è definito con dovizia di particolari e corredato di un piccolo disegno.

PROVE SU SCHERMO

**K VOTO**

- Parco mezzi molto ampio
- Adatto ai principianti
- Possibilità di personalizzare la compagnia

- Grafica rudimentale
- Pochi scenari e mancanza della possibilità di crearne di personali

*Fireteam 2200* non sfugge ai problemi tipici dei giochi di guerra: la grafica è scadente, e prima di iniziare a giocare occorre digerire un volume di istruzioni. Detto questo, gli amanti del genere saranno più che soddisfatti di questo prodotto. A una giocabilità fluida e immediata si uniscono la ricchezza delle opzioni tattiche e una componente GdR che insaporisce il tutto. E se il Generale Computer non riesce a darvi filo da torcere, c'è sempre l'opzione per collegare due computer e sfidare un altro giocatore. Davvero buono.

FIRETEAM 2200

# NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036**

**10% di SCONTO**
Per chi acquista 3 giochi di qualunque sistema!

**Aperto anche il Sabato**
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

## SEGA MEGADRIVE JAPAN
CON CARTUCCIA GIOCO "SONIC"
SOLO L. 288.000

## ECCEZIONALE !
## SEGA MEGA CD JAPAN
DISPONIBILE VERSIONE SCART O PAL A RICHIESTA
SOLO L. 598.000

## SEGA MEGADRIVE VERSIONE JAPAN
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ JOYPAD
SOLO L. 248.000

## MEGA REVOLUTION
SCONTO DI LIRE 50.000 A CHI LO ACQUISTA ENTRO IL 30 LUGLIO

### GIOCHI SEGA MEGADRIVE

| Gioco | | Prezzo |
|---|---|---|
| 2 CRUDE DUDE | L. | 99.000 |
| 688 ATTACK SUB | L. | 119.000 |
| A. PALMER T. GOLF | L. | 99.000 |
| ABRAMS B. TANK | L. | 119.000 |
| AERO BLASTER | L. | 89.000 |
| AFTER BUNNER | L. | 99.000 |
| AIR DRIVER | L. | 89.000 |
| ALEX KIDD: E. CASSTE | L. | 69.000 |
| **ALTERED BEAST** | L. | **39.000** |
| **ARROW FLAH** | L. | **39.000** |
| **ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)** | L. | **68.000** |
| **ATOMIC ROBOKID** | L. | **39.000** |
| BACK TO THE FUTURE III | L. | 119.000 |
| BAD O MEN | L. | 99.000 |
| **BATMAN** | L. | **59.000** |
| **BATTLE GOLFER** | L. | **29.000** |
| BATTLE SQUADRON | L. | 89.000 |
| BEAR KNUCKLE | L. | 79.000 |
| BEAST WRESTLER | L. | 99.000 |
| BIMINI RUN | L. | 99.000 |
| **BLOCK OUT** | L. | **39.000** |
| **BONANZA BROTHERS** | L. | **39.000** |
| BUDOKAN | L. | 99.000 |
| BUK RODGER'S | L. | 99.000 |
| **BURNING FORCE** | L. | **39.000** |
| BUSTER DOUGLAS BOXING | L. | 99.000 |
| BUSTER DOUGLAS | L. | 79.000 |
| **CALIBER 50** | L. | **68.000** |
| CALIFORNIA GAMES | L. | 99.000 |
| CARMEN SAN DIEGO | L. | 119.000 |
| CATCH 92 | L. | 99.000 |
| CENTURION | L. | 89.000 |
| **COLUMS** | L. | **69.000** |
| COMMANDO II | L. | 89.000 |
| **CRACK DOWN** | L. | **39.000** |
| CROSSFIRE | L. | 58.000 |
| CYBER BALL | L. | 79.000 |
| DAHNA | L. | 99.000 |
| DAIMAKAIMUVA | L. | 89.000 |
| **DANGEROUS SEED** | L. | **49.000** |
| DARK CASTLE | L. | 119.000 |
| **DARWIN 4081** | L. | **29.000** |
| DECAPATTACK | L. | 85.000 |
| **DESERT STRIKE** | L. | **99.000** |
| DEVIL CRASH | L. | 99.000 |
| DICK TRACY | L. | 69.000 |
| DINO LAND | L. | 79.000 |
| DONALD DUCK | L. | 79.000 |
| **DOUBLE DRAGON II** | L. | **89.000** |
| DYNAMITE DUKE | L. | 89.000 |
| E. SWAT | L. | 79.000 |
| E.A. HOCKEY | L. | 99.000 |
| EL VIENTO | L. | 99.000 |
| ELEMENTAL MASTER | L. | 69.000 |
| **EVIL GIRL** | L. | **39.000** |
| F1 CIRCUS | L. | 89.000 |
| F1 GRAND PRIX | L. | 99.000 |
| F22 INTERCEPTOR | L. | 89.000 |
| FAERY TALE | L. | 99.000 |
| **FANTASIA WALT DISNEY** | L. | **69.000** |
| **FANTASY SOLIDIER** | L. | **99.000** |
| FATAL LABYRINTH | L. | 99.000 |
| FATAL REWIND | L. | 99.000 |
| FIGHTING MASTER | L. | 89.000 |
| FINAL BLOW | L. | 89.000 |
| FIRE SHARK | L. | 89.000 |
| FLICKY | L. | 89.000 |
| FORGOTTEN WORLDS | L. | 69.000 |
| **GAING GROUND** | L. | **39.000** |
| GALAXI FORCE II | L. | 99.000 |
| GHOSTBUSTERS | L. | 69.000 |
| GHOULS AND GHOST | L. | 89.000 |
| GOLDEN AXE II | L. | 89.000 |
| **GRANADA** | L. | **39.000** |
| **GYNOUG** | L. | **49.000** |
| HARD DRIVIN | L. | 88.000 |
| **HELL FIRE** | L. | **39.000** |
| **HERZOG ZWEI** | L. | **49.000** |
| **HUNTER YOKO** | L. | **59.000** |
| **ICE HOCKEY** | L. | **99.000** |
| INSECTOR X | L. | 39.000 |
| INTERCEPTOR EFDIS | L. | 99.000 |
| J. MONTANA FOOTBALL II | L. | 89.000 |
| J. MADDEN FOOTBALL | L. | 89.000 |
| JAMES POND II | L. | 99.000 |
| **JAMES POND** | L. | **49.000** |
| **JEWEL MASTER** | L. | **39.000** |
| JOE MONTANA | L. | 89.000 |
| JOHN MADDEN II | L. | 99.000 |
| JOHN MADDEN | L. | 89.000 |
| JORDAN VS BRID | L. | 99.000 |

### OFFERTA GIOCHI NOVITA'

| Gioco | | Prezzo |
|---|---|---|
| ARCH. RIVALS BASKETBALL | L. | 99.000 |
| ALIEN STORM | L. | 69.000 |
| ALISIA DRAGON | L. | 89.000 |
| AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II | L. | 119.000 |
| CADASH PLUS | L. | 89.000 |
| CHUCK ROCK | L. | 99.000 |
| DAVID ROBINSON BASKETBALL | L. | 99.000 |
| DETONATOR ORANGE | L. | 99.000 |
| FERRARI GP RACING '92 | L. | 99.000 |
| GRAND SLAM "TENNIS '92" | L. | 119.000 |
| HEAVY NOVA | L. | 119.000 |
| LEMMINGS | L. | 119.000 |
| OLYMPIC GOLD "BARCELLONA '92" | L. | 99.000 |
| SPEEDBALL 2 | L. | 89.000 |
| SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO | L. | 119.000 |
| SLIM WORLD | L. | 99.000 |
| TECMO WORLD CUP '92 | L. | 89.000 |
| TERMINATOR | L. | 99.000 |
| THE AGE OF NAVIGATION | L. | 99.000 |
| TOP PRO GOLF | L. | 99.000 |
| WANDER DOG | L. | 99.000 |

| Gioco | | Prezzo |
|---|---|---|
| JUJU LEGEND | L. | 89.000 |
| JUNCTION | L. | 68.000 |
| K.O. BOX | L. | 79.000 |
| KID CHAMELON | L. | 119.000 |
| KINGS BOUNTY | L. | 89.000 |
| **KLAX** | L. | **58.000** |
| **KUGA** | L. | **69.000** |
| LAKERS VS CELTIC | L. | 79.000 |
| LAST BATTLE | L. | 79.000 |
| LEGEND OF NINJA BURAI | L. | 99.000 |
| LEGEND OF RAIDEN | L. | 79.000 |
| LEGEND OF A FANTASM SOLDIER | L. | 99.000 |
| **LEYNOS** | L. | **39.000** |
| M.L. HOCKEY | L. | 89.000 |
| **MAGICAL HAT** | L. | **39.000** |
| MARBLE MADNESS | L. | 99.000 |
| MARVEL LAND | L. | 79.000 |
| MASTER OF MONTERS | L. | 119.000 |
| MASTER OF WEAPON | L. | 99.000 |
| **MEGA PANEL** | L. | **39.000** |
| MERCS II | L. | 99.000 |
| MERCS | L. | 89.000 |
| **MICKEY MOUSE** | L. | **59.000** |
| **MIDNIGHT RESISTANCE** | L. | **79.000** |
| MOONWALKER | L. | 89.000 |
| **MRS. PACMAN** | L. | **49.000** |
| MYSTIC DEFENDER | L. | 89.000 |
| **ONSLAUGHT** | L. | **49.000** |
| **OUT RUN** | L. | **49.000** |
| PACMANIA | L. | 99.000 |
| PAPER BOY | L. | 99.000 |
| PAT RILEY BASKETBALL | L. | 99.000 |
| PGA GOLF | L. | 99.000 |
| PHANTASY STAR III | L. | 139.000 |
| **PHELIOS** | L. | **39.000** |
| PITFIGHTER | L. | 99.000 |
| POPULOUS | L. | 89.000 |
| QUACK SHOT | L. | 79.000 |
| QUAD CHALLENGE | L. | 99.000 |
| RAIDEN TRAD | L. | 79.000 |
| **RAMBO** | L. | **69.000** |
| RASTAN SAGA 2 | L. | 59.000 |
| **RENT A HERO** | L. | **49.000** |
| REVENGE OF SHINOBI | L. | 79.000 |
| RINGS OF POWER | L. | 99.000 |
| **ROAD BLASTER** | L. | **89.000** |
| ROAD RASH | L. | 99.000 |
| ROBOCOD | L. | 99.000 |
| ROLLING THUN 2 | L. | 109.000 |
| S. VOLLEYBALL | L. | 69.000 |
| S. AIR WOLF | L. | 89.000 |
| S. SHINOBI | L. | 79.000 |
| **SAIN SWORD** | L. | **39.000** |
| SD VARIS | L. | 99.000 |
| SHADOW DANCER | L. | 89.000 |
| SHADOW OF THE BEAST | L. | 119.000 |
| SHANGAI III | L. | 99.000 |
| SHINING IN THE DARKNESS | L. | 119.000 |
| SOLDEACE | L. | 119.000 |
| **SONIC** | L. | **59.000** |
| SPACE ARRIER II | L. | 89.000 |
| SPACE GOMOLA | L. | 89.000 |
| SPACE INVADERS | L. | 79.000 |
| **SPIDERMAN** | L. | **49.000** |
| SPORTS TALK BASEBALL | L. | 119.000 |
| STAR CONTROL | L. | 109.000 |
| STARFIGHT | L. | 99.000 |
| **STEEL EMPIRE** | L. | **99.000** |
| STORMLORD | L. | 99.000 |
| STREET OF RAGE | L. | 79.000 |
| STRIDER | L. | 69.000 |
| SUPER FANTASY ZONE | L. | 99.000 |
| SUPER HANG ON | L. | 69.000 |
| SUPER HYDLIDE | L. | 79.000 |
| SUPER LEAGUE | L. | 79.000 |
| SUPER MASTER GOLF | L. | 89.000 |
| SUPER MONACO GP | L. | 79.000 |
| SUPER OFF ROAD | L. | 89.000 |
| SUPER T. BLADE | L. | 69.000 |
| **SWORD OF SODAN** | L. | **49.000** |
| SWORD OF VERMILLION | L. | 109.000 |
| SYD OF VALIS | L. | 99.000 |
| **T. BEAST WARRIOR** | L. | **99.000** |
| TAIHEKI | L. | 119.000 |
| TARGHAN | L. | 69.000 |
| **TASK FORCE MARRIER II** | L. | **89.000** |
| TECHNO COP | L. | 119.000 |
| TEST DRIVE II | L. | 99.000 |
| **TETRIS** | L. | **49.000** |
| THE IMMORTAL | L. | 99.000 |
| **THUNDER FOX** | L. | **49.000** |
| THUNDER PRO WRESTLING | L. | 89.000 |
| THUNDER FORCE II | L. | 69.000 |
| THUNDER FORCE III | L. | 89.000 |
| THUNDER FORCE IV | L. | 99.000 |
| **TIGER** | L. | **69.000** |
| **TOE JAM & ERALD** | L. | **79.000** |
| TOKI | L. | 99.000 |
| TOMMY LA SORDA | L. | 99.000 |
| TRAMPOLINE TERR | L. | 79.000 |
| TRASIA | L. | 119.000 |
| TRUXTON | L. | 69.000 |
| TUNDER FOX III | L. | 79.000 |
| TURBO OUT RUN | L. | 89.000 |
| **TURRICAN** | L. | **69.000** |
| TWIN HAWKS | L. | 99.000 |
| UNDEADLINE | L. | 99.000 |
| VALIS | L. | 119.000 |
| **VERYTEX** | L. | **39.000** |
| **VOLFIED** | L. | **39.000** |
| WANI WANT WORLD | L. | 89.000 |
| WAR SONG | L. | 119.000 |
| **WARDNER** | L. | **59.000** |
| **WHERE IN TIME** | L. | **99.000** |
| **WHIPE RUSH** | L. | **29.000** |
| WIMBLEDON 92 (TENNIS) | L. | 99.000 |
| WINTER CHALLENGE | L. | 99.000 |
| WOLF IN BATTLE FIELD II | L. | 89.000 |
| **WONDER BOY** | L. | **39.000** |
| **WONDER BOY IN M. LAND** | L. | **39.000** |
| **WORONER FOREST** | L. | **49.000** |
| WORLD CUP SOCCER | L. | 69.000 |
| WORLD CUP '92 | L. | 99.000 |
| **WRESTLE WAR** | L. | **59.000** |
| **X.D.R.** | L. | **39.000** |
| Y'S III | L. | 99.000 |
| ZANY GOLF | L. | 49.000 |
| ZERO WING | L. | 89.000 |

IN ROSSO I GIOCHI IN OFFERTA (fino ad esaurimento)

## VITE INFINITE CON ACTION REPLAY
L. 98.000

## ACTION REPLAY PROFESSIONAL
L. 98.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

# THE LOST ADMIRAL

**Genere** Strategia
**Casa** QQP
**Sviluppatore**
T. Searfoss eB. W. Zaccagnino
**Prezzo** L. 69.900

Ci sono giochi che, a causa della grande giocabilità, sfidano spavaldi l'assalto del tempo e della tecnologia. Uno di questi è *Empire* della Interstel Corporation che certamente tutti gli amanti dei giochi strategici ricorderanno con piacere e con affetto (correva l'anno 1988...). Il gioco, basato su principi strategici elementari, era semplice ma estremamente coinvolgente. *The Lost Admiral* ne raccoglie l'eredità riproponendo una meccanica di gioco molto simile arricchendola però con elementi nuovi e originali.

Tutto inizia quando un giovane cadetto intraprende una felice e fulminea carriera diventando uno dei più giovani ammiragli in seconda della marina. L'invidia dei colleghi fa però precipitare gli eventi e un paio di foto (false) che lo raffigurano insieme a delle note spie nemiche sono più che sufficienti a farlo esonerare e a esiliarlo per sette anni. Nel frattempo un amico, governatore di un piccolo stato, lo chiama presso di sé per affidargli la sua flotta e poter così ricominciare la carriera. Se riuscirà a ridiventare ammiraglio potrà prendersi la rivincita sui suoi ex-colleghi.

È possibile scegliere tra dieci scenari e quindici campagne (che raccolgono più scenari da giocare in sequenza). Alcuni scenari sono generati casualmente così da consentire al gioco la massima varietà possibile.

Il giocatore dispone, all'inizio del gioco, di alcuni punti che possono essere utilizzati per acquistare delle unità navali da dislocare nei porti che possiede. Può quindi formare una flotta (a seconda di quali obiettivi intende perseguire) costruendo sottomarini, portaerei, trasporti, corazzate, batterie costiere e altre unità. Ogni unità dispone di un certo numero di punti-movimento e di una certa potenza. È possibile giocare contro il computer (diversi livelli) o contro un avversario. I porti sono in grado - se occupati per mezzo di un trasporto - di produrre risorse che possono essere impiegate nella costruzione di altre navi.

Nel gioco è importante conquistare il maggior numero di punti vittoria possibile riuscendo a completare certi obiettivi, affondando unità nemiche e occupando i porti. Alla fine dello scenario (che dura un numero di turni stabilito) vengono calcolati i punteggi mentre nel caso della campagna verrà assegnato un punteggio parziale. A seconda della prestazione fornita e del livello di difficoltà vengono assegnati al giocatore un certo numero di meriti o demeriti. Ogni dieci meriti si ha un avanzamento di grado e la difficoltà di gioco aumenta.

Una fase di gioco molto calda... A volte può essere necessario raggruppare gran parte della flotta per conquistare posizioni di notevole importanza strategica.

(Dall'alto verso il basso)

Per ogni scenario e campagna può essere visualizzato un grafico che mostra le vittorie (quadratino), i punteggi e i meriti ottenuti.

Il menù di costruzione. Questo menù appare all'inizio del gioco e durante le fasi di costruzione e permette di acquistare nuove unità e disporle nei porti.

È possibile richiamare una mappa completa dello scenario per avere una visione globale del gioco. Data l'esiguità delle dimensioni risulta però poco idonea per le fasi di movimento.

Il gioco utilizza la poco sfruttata VGA 640x350 a 16 colori mentre il sonoro è ridotto al minimo - motivetto iniziale e qualche esplosione - anche se sono supportate schede Adlib e Soundblaster. Ma il vero punto di forza del gioco è la giocabilità: *The Lost Admiral* può essere giocato immediatamente come dimostra la chiara impostazione del manuale che si compone di una sezione per chi vuole cominciare subito - poche pagine - e di un'altra - molto più corposa - per il giocatore più esigente.

Gli elementi strategici utilizzati dal gioco sono di immediata comprensione ma è proprio su questa semplicità che si possono costruire strategie più complesse e coinvolgenti. L'interfaccia utente è semplice ma funzionale ed è possibile utilizzare il mouse o la tastiera.

Si tratta di un ottimo gioco che regalerà ore di divertimento a tutti - proprio tutti - gli amanti della strategia.

***Marco Andreoli***



**K VOTO**

- Ottima giocabilità.
- Buona longevità.
- Semplice e avvincente.

- Sonoro carente.
- Grafica migliorabile.

**835** PC

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 5 | 9 |

*The Lost Admiral* è un gioco estremamente avvincente che non mancherà di suscitare l'interesse del giocatore fin dal primo istante. La grafica insolita - 640x350 - unita alla squisita semplicità di gioco fa in modo che la curva di difficoltà sia molto bassa mentre la CIP si mantiene elevata. La varietà degli scenari e delle campagne aumenta la longevità del gioco e passeranno molte settimane prima che l'interesse cominci a diminuire.

*The Lost Admiral* è consigliato a tutti gli amanti della strategia e rappresenta anche un'ottima scelta per chi vuole avvicinarsi al genere. Sia i principianti che gli esperti troveranno elementi a loro congeniali. In definitiva, un gioco che caricherete volentieri di tanto in tanto.

THE LOST ADMIRAL




http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

# THIRD REICH

**L'originale *Third Reich* è stato uno dei giochi di maggior successo nella storia del wargame da tavolo. Uscito alla fine degli anni Settanta sotto la prestigiosa etichetta Avalon Hill, *TR* simulava l'intera Seconda Guerra Mondiale sul teatro europeo.**

Ogni aspetto del conflitto era preso in considerazione: non solo le campagne militari terrestri ma anche la produzione economica delle singole nazioni e, in misura minore, le operazioni sul mare e nei cieli. La campagna completa di *Third Reich* poteva essere giocata in alcuni giorni e sulle complesse strategie necessarie per portare al successo finale il proprio schieramento vennero versati fiumi di inchiostro - sia sulle riviste specializzate che sui libri.

Oggi, a quindici anni di distanza dalla sua prima uscita, il vecchio classico dell'Avalon Hill giunge sull'Amiga. Ogni aspetto del gioco originale è stato implementato in questa superba conversione, comprese le tabelle di risoluzione dei combattimenti "stampate" a lato della mappa. Il giocatore può decidere a quale schieramento di alleanze mettersi a capo: Inghilterra, Francia, Unione Sovietica e Stati Uniti oppure Italia e Germania. Si può giocare contro il computer o contro un amico.

La scala del gioco è strategica. La mappa raffigura l'intera Europa, ogni turno rappresenta una stagione (quattro turni per anno di gioco) ed ogni pedina un corpo d'armata. Si può scegliere se giocare uno scenario breve oppure l'intera campagna, ed il livello di abilità del computer. Durante ogni turno il giocatore investe i preziosi punti risorse nell'acquisto di unità militari. La rendita base delle varie nazioni viene aumentata dalla conquista di potenze straniere minori (Jugoslavia, Polonia, Ungheria, Norvegia...) e da una base di crescita percentuale che varia da nazione a nazione.

Successivamente per ognuno dei tre fronti (occidentale, orientale e mediterraneo) deve essere decisa una strategia: se scatenare un'offensiva (pagando un ulteriore costo in punti risorse) o limitarsi a una guerra di attrito (inconcludente ma gratuita). Alcune regole molto schematiche ricostruiscono la guerra sul mare (con flotte di navi che intercettano trasporti di unità o flotte avversarie) e nel cielo (le pedine che raffigurano gli aerei hanno valori di attacco che si sommano alle unità a terra).

Un altro discorso deve essere fatto per i bombardamenti strategici e la guerra di logoramento delle risorse avversarie sui mari (come nel caso dei sommergibili impiegati nella "Battaglia dei Convogli" in Atlantico). Questi conflitti vengono risolti con la spesa di punti particolari rappresentanti le forze aeronavali strategiche in campo.

Il fronte polacco, qui si è scatenata la guerra, ora tocca a voi vincerla.

L'interfaccia utente è ottima, anche se non può ovviare alla lentezza tipica di un gioco di guerra quando si tratta di muovere e piazzare le proprie armate. *Third Reich* ha due punti di forza: un sistema di gioco che - assistito dal computer - perde molta della complessità originaria ed una routine di intelligenza artificiale veramente notevole. Un grave difetto è la mancanza della possibilità di guidare una sola nazione, per esempio l'Inghilterra o la Germania, e di lasciare le altre al computer. Una scelta di questo tipo avrebbe snellito il gioco permettendo a un giocatore pigro o con poco tempo a disposizione di concentrarsi sui problemi militari ed economici di una singola potenza.

Per il resto *Third Reich* è un software che consigliamo a tutti gli appassionati di wargame, ma solo a loro, per carità!

***Vincenzo Beretta***

Il canale della manica, il sogno dei tedeschi era di riuscire a passarlo, nel gioco avrete la possibilità di tentarci.

Ed ecco la nostra Italia, considerati i presupposti sarà difficile farle fare una bella figura.

**Genere** Wargame
**Casa** Avalon Hill
**Sviluppatore** In casa

**K VOTO**

- Fedele conversione delle regole.
- Ottima intelligenza artificiale

- Manualone da assimilare
- Non adatto ai principianti

**885** AMIGA

| G | QI | A | FK |
|---|---|---|---|
| 4 | 9 | 0 | 5 |

Wow! Direte non appena caricato il programma. Se non conoscevate il gioco dell'Avalon Hill, però, dovrete digerire un robusto manualone prima di muovere le vostre unità. La varietà delle situazioni che si possono presentare durante il conflitto garantisce una longevità notevole, e del resto anche il wargame originale era stato giocato e rigiocato molte volte da ogni suo appassionato. Tre scenari più brevi permettono di accedere al gioco anche a chi non ha il tempo o la voglia di affrontare l'intera campagna - una partita che potrebbe richiedere giorni e giorni.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

# STRISCIA IL GIOCO

**In queste pagine trovate delle recensioni rapide e concrete. Il fatto di comparire in Striscia il Gioco non significa che il gioco non sia di valore. In questa sezione troverete soprattutto le nuove versioni di giochi già recensiti. Una volta letta la rapida descrizione e verificata la valutazione del gioco, potrete decidere se quel titolo fa per voi. Insomma una striscia per capire se il gioco può entrare a far parte della vostra collezione.**

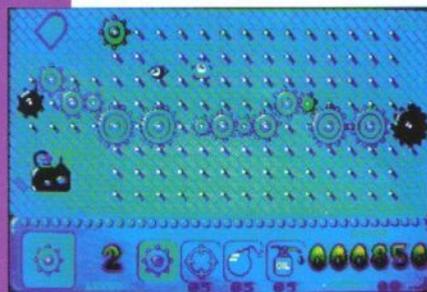
recensioni a cura di Alessandro Cattelan, Andrea Minini, Tiziano Toniutti, Vincenzo Beretta, e Simone Crosignani

**594** PC

G 4 | QI 5 | A 5 | FK 6

## EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92

**Elite, PC**

"Spacca il palo, la traversa, facci un gol, facci un gol...". Quante volte avete sentito (e urlato al vento) questi cori e quante volte siete tornati a casa davanti al fido computer per emulare le gesta dei vostri beniamini? Purtroppo, se avete un PC, di occasioni per divertirvi videocalcisticamente ne avrete avute senz'altro pochissime: date le scarse potenzialità di IBM e compatibili in campo arcade e la collocazione geografica delle maggiori case produttrici di software per PC (in USA il soccer è considerato uno sport per donnicciole), il numero di titoli calcistici meritevoli di menzione (come avrete visto sull'ultimo numero di K, con lo Speciale Campionati Europei) è davvero esiguo.
Benvenuto quindi questo *European Championship 1992* della Elite, conversione di un coin-op Temco che ha riscosso un successo spaventoso nel nostro paese, *World Cup 90*. Bisogna ammettere che, grafica a parte, la conversione è davvero perfetta: mediocre era l'originale da sala, mediocre rimane la versione PC.
Di primo acchito l'impressione non è sfavorevole: le opzioni (torneo, amichevole, joystick, AdLib, Roland e SoundBlaster supportate) sono numerose, le azioni, con rovesciate, colpi di testa e scivolate, sono spettacolari e i portieri sembrano più decenti del solito. In realtà, dopo qualche partita, ci si rende conto che la giocabilità è bassissima e i portieri sono talmente dementi da far sembrare Fiori un genialoide del pallone. Se avete un PC e siete affamati di calcio, dategli un'occhiata; altrimenti lasciate pure perdere...

**Idea, PC**

Ecco un gioco che appartiene alla categoria dei cosiddetti "spremimeningi". *Clik-Clak* infatti è un rompicapo con i fiocchi che vi vede impegnati nel tentativo di muovervi da una parte all'altra dello schermo collegando una serie di ingranaggi.
Ovviamente (come in tutti questi giochi) la cosa è molto più semplice a dirsi che a farsi; a romperci le uova nel paniere, intervengono infatti degli strani esserini pelosi che hanno il potere di far arrugginire le ruote dei nostri ingranaggi.
Lo schema di gioco ricorda un po' quello di *Pipemania*: gli ingranaggi vengono assegnati casualmente dal computer e noi dobbiamo fare del nostro meglio per riuscire a sistemarli nel modo più vantaggioso possibile. A nostra disposizione abbiamo alcune opzioni: le bombe, il mirino e l'olio; con le prime potremo eliminare gli ingranaggi posizionati in modo errato, con il secondo potremo sopprimere le perfide creature "rugginofile", mentre con l'olio sarà possibile liberare gli ingranaggi bloccati dalla ruggine.
Il gioco è molto semplice concettualmente ma, come abbiamo già avuto modo di osservare al tempo della recensione per la versione Amiga, dispone di una giocabilità assolutamente straordinaria che riesce a tenere incollati davanti allo schermo per diverse ore. Dal punto di vista tecnico il programma è assolutamente identico alla versione Amiga ma del resto la conversione era molto facile. Consigliato a tutti gli amanti dei rompicapi.

## THE COOL CROC TWINS

**Arcade Masters, Amiga**

Due allegri coccodrillini, Punk e Funk, sono i protagonisti di questo originale platform game e, tanto per cambiare, devono raggiungere la loro amata: Daisy la coccodrillina. Il gioco si compone di 60 schermate; all'interno di ognuna, il compito dei gemelli è quello di illuminare totalmente le caselle a colpi di testa. Quello che rende il gioco diverso dal solito è il controllo dei personaggi e i loro movimenti all'interno dei livelli in cui si svolge l'azione: Punk e Funk sono in grado di rimanere attaccati sulle piattaforme, bordi dello schermo compresi, e di ruotare intorno a queste in senso orario ed antiorario. Come unico mezzo d'attacco a disposizione si ha lo stesso salto usato per passare da un blocco all'altro: i nemici vengono uccisi se colpiti durante il salto.
La schermata di gioco è formata da una pittoresca immagine che fa da sfondo, da delle piattaforme, dalle caselle da illuminare, dai soliti gonzi, da oggetti tipo punti interrogativi (che deviano la direzione del coccodrillo in volo) porte (che devono essere colpite più volte per aprirle e raggiungere l'obiettivo) ed altri.
Il gioco è molto divertente, grazie anche al sistema che dà l'opportunità a due giocatori di essere contemporaneamente presenti sullo schermo di gioco. Forse all'inizio lo strano sistema di controllo è abbastanza scomodo, ma basta un po' di pratica per superare il problema. Inoltre un sistema di codici permette di ricominciare il gioco dal punto interrotto.

# D/GENERATION

900 Amiga
G 7 QI 7 A 2 FK 8

**Mindscape, Amiga**

Ebbene sì, dopo un paio di mesi di attesa *D/Generation* per Amiga è finalmente arrivato. La trama del gioco è molto semplice: in un centro di ricerca genetica la Genoq, una generazione di esseri mutanti si è impadronita dell'intero edificio e tiene in ostaggio tutti gli scienziati. Voi impersonate un pony express munito di jetpac (!?!) che deve recapitare un pacco ad uno dei responsabili del settore delle ricerche. Atterrate sul tetto dell'edificio e, appena entrati, vi rendete conto dell'accaduto, non rimane che armarsi di coraggio e cercare di rimettere le cose a posto.

Il gioco non è complesso: si tratta di esplorare i vari piani dell'edificio, portando in salvo tutte le persone che riuscite a recuperare. Ovviamente le creature mutanti cercheranno in ogni modo di ostacolarvi e voi dovrete sconfiggerle utilizzando il vostro ingegno ed una pistola laser che troverete in una delle prime stanze.

La giocabilità del programma è semplicemente straordinaria e richiama alla mente alcuni giochi per otto bit, in cui la grafica e il sonoro rivestivano un'importanza secondaria e tutta l'attenzione del programmatore era rivolta a mantenere alto il fattore K del gioco.

La conversione da PC è riuscita alla perfezione, la grafica è pressoché identica e così per il sonoro (non che fosse un lavoro difficile), la giocabilità è stata mantenuta per intero e i caricamenti sono ridotti al minimo anche se a volte possono essere leggermente fastidiosi.

# 4D SPORTS BOXING

915 PC
G 8 QI 5 A 6 FK 8

**Electronic Arts, Macintosh**

Alla Electronic Arts sono proprio dei gran furboni: si sono accorti che un'altra ditta, la Mindscape, aveva prodotto un grande gioco di boxe e hanno pensato bene di introdurlo nella loro serie *Electronic Arts Sport Network*. Ecco la genesi di questo *4D Sports Boxing* per il Macintosh che fra i suoi primi pregi vanta quello di poter girare su praticamente tutte le configurazioni hardware, sfruttandone a pieno le caratteristiche.

Il gioco, è una perfetta simulazione poligonale del mondo della boxe, i pugili, infatti, sono riprodotti facendo uso della tecnica tanto cara a tutti gli appassionati di simulatori di volo. Il livello di dettaglio è ovviamente selezionabile e varia da dei pugili filiformi a degli atleti veri e propri con tanto di espressione che varia a seconda dell'andamento dell'incontro (e delle botte prese).

Le opzioni sono decine e permettono di selezionare la durata dell'incontro, le capacità del proprio pugile, il suo nome, il suo aspetto e tutta una serie di variabili che contribuiscono a rendere il gioco incredibilmente realistico.

La ciliegina sulla torta è comunque rappresentata dalle infinite possibilità di ripresa forniteci dalle telecamere ai bordi del ring che possono essere disposte proprio come se fossimo i registi di un importante evento sportivo, consentendoci di assistere a dei replay ultra-spettacolari.

I controlli di gioco sono immediati e permettono di ottenere i colpi desiderati con facilità. Un gioco che non dovrebbe mancare nella vostra ludoteca.

# LORD OF THE RINGS

"I have called you all together for a Purpose." Bilbo said. "I regret to announce that this is the END. I am going. I am leaving NOW..."

913 Amiga
G 7 QI 7 A 7 FK 8

**Interplay/Electronic Arts, Amiga**

Parecchi mesi or sono, tutti i lettori di K che apprezzavano J.R.R. Tolkien vennero conquistati da *The Lord of the Rings*, un fantastico gioco che si proponeva di ricreare su computer le fantastiche avventure partorite dalla mente del famoso scrittore inglese.

Tutti coloro che possedevano un IBM corsero ad acquistarlo mentre agli infelici possessori di Amiga non rimase che rassegnarsi ad una lunga attesa. Attesa che finalmente è giunta alla fine.

Il gioco si propone in maniera molto simile ad un'altra avventura di successo, stiamo parlando di *Ultima VI* della Origin e soffre, purtroppo, dello stesso tipo di problemi. Il programma che girava senza problemi sull'IBM, risente di alcune carenze dell'hardware Amiga: microprocessore non velocissimo e hard disk non di serie (se non sul 600). Questo porta ad un aggiornamento dello schermo non velocissimo e a dei caricamenti abbastanza frequenti mentre ci si sposta attraverso la Terra di Mezzo.

A parte questi difetti, ci troviamo di fronte ad un'avventura molto avvincente, realizzata con estrema cura e che, grazie alle sotto-trame inserite dai programmatori, riesce ad essere interessante anche per chi, come chi scrive, conosce a memoria ogni parte del libro. L'interfaccia utente è ottima, la grafica carina (anche se si poteva fare di meglio) e il sonoro adeguato. In conclusione, per tutti coloro che hanno atteso l'arrivo di questo gioco per Amiga, un acquisto consigliato.

# BONANZA BROS

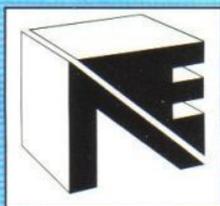
645 AMIGA
G 6 QI 5 A 1 FK 5

**US Gold, Amiga**

Le conversioni arcade della US Gold non hanno un'ottima fama, spesso e volentieri la casa inglese spende tutti i soldi del budget per acquistare la licenza e per i poveri programmatori non rimangono che le briciole, con ovvie conseguenze.

Nel caso di *Bonanza Bros* il lavoro, dal punto di vista tecnico, non era sicuramente improbo e alla US Gold sono riusciti a conservare più o meno tutte le caratteristiche del coin op originale.

Peccato che il gioco in questione non fosse niente di speciale già nella versione originale e che questa versione Amiga non risollevi (ovviamente, trattandosi di una conversione) la situazione. Una volta caricato il programma si viene accolti da una presentazione grafica a cui fa seguito uno schermo in cui dobbiamo scegliere se giocare da soli o insieme ad un amico, dopodiché ci vengono comunicati gli oggetti che dobbiamo recuperare nel primo edificio e veniamo immessi nel gioco vero e proprio.

I protagonisti sono due sgangherati fratelli: Robo e Mobo Bonanza, che si aggirano con fare furtivo per le stanze di enormi edifici, andando in cerca di oggetti da rubare per riempire il capace sacco che penzola sulle loro spalle; nella loro ricerca vengono ostacolati da guardie, poliziotti, cani da guardia ed altri personaggi che non vedono l'ora di mettere loro le mani addosso. Il gioco procede sempre così, senza variazioni, diventando in breve tempo assai monotono. In sostanza, l'Amiga fa il suo dovere ma non si poteva pretendere di più.

# NEWEL® srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036**

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

**Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne**

## OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

| | | |
|---|---|---|
| 512 K per A500 e A500 Plus | L. | 59.000 |
| 512 K + clock per A500 | L. | 69.000 |
| 1,5 Mb + clock per A500 | L. | 179.000 |
| 2 Mb + clock per A500 | L. | 279.000 |
| 1 Mb per A500 Plus | L. | 139.000 |
| 2 Mb Esterna per A1000 | L. | 390.000 |
| 2 Mb Espandibile a 8 per A2000 | L. | 350.000 |
| Espansioni Esterne Supra<br>2 Mb espandibile fino a 8 Mb | L. | 390.000 |
| Rockgen Plus | L. | 449.000 |

Genlock Plus per tutti gli Amiga & CDTV con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea; doppia dissolvenza; video passante; software "Home Titler" professionale per titolazione in omaggio.

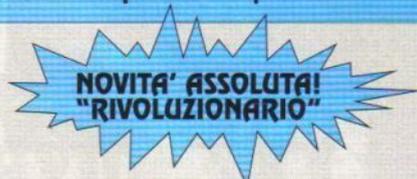
**Super Video Digitizer** L. 380.000
Digitalizzatore video alimentato direttamente da Amiga con RGB Splitter incorporato. Ingressi S-VHS, CVBS selezionabili. Tempo di digitalizzazione a colori in 14 sec. Porta passante per monitor. Possibilità di regolare nitidezza, luminosità, saturazione e contrasto. Supporta i formati Ham, B/W, overscan e interlace, display con 16 o 32 colori. La schermata viene salvata in formato IFF 24 bit. Manuale in italiano.

**Super Televideo** L. 149.000
Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

| | | |
|---|---|---|
| Amiga Scanner | L. | 270.000 |
| Digitalizzatore Video "VIDEON 3.1" per Amiga | L. | 499.000 |
| Interfaccia Midi In - Out - Truh | L. | 39.000 |
| Interfaccia Midi Professionale | L. | 69.000 |
| Modem 300/1200/2400 Baud Hayes Comp. | L. | 199.000 |
| Controller 2091 Commodore Espandibile 2 Mb.RAM - SCSI/Turbo | L. | 275.000 |

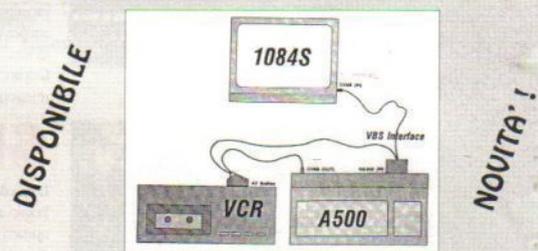
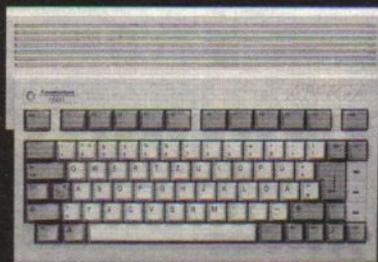
**Kickstart 2.0 Automatico** L. 89.000
Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

**Kickstart 1.3** L. 79.000
Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

**NOVITA' ASSOLUTA! "RIVOLUZIONARIO"**

**Hard/Floppy Disk Video Backup** L. 199.000
Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

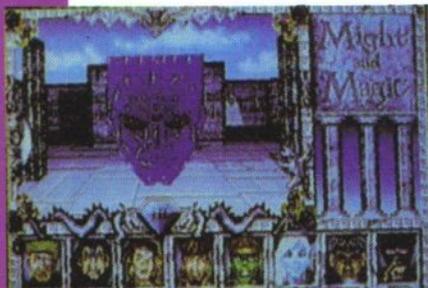
***Software e manuale in italiano!***

DISPONIBILE

NOVITA' !

## AMIGA 600 !!!

***Disponibile al prezzo più basso d'Italia!***

**Super Sound Amiga** L. 79.000
Digitalizzatore Audio stereofonico amatoriale di ridotte dimensioni per un ingombro minimo. Compatibile con il Software AudioMaster II.

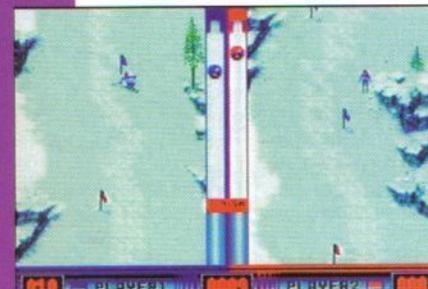
**Sound Master + AudioMaster IV** L. 199.000
Digitalizzatore Stereofonico professionale. 56 Khz in Mono e 27 Khz in stereo. Dotato di microfono incorporato attivabile via Software permettendo di incidere la propria voce durante una digitalizzazione mixando i due ingressi Audio

**Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.**



 http://speccy.altervista.org/

STRISCIA IL GIOCO

# MIGHT & MAGIC III

885 AMIGA
G 8 QI 6 A 7 FK 8

**US Gold, Amiga**

Il mondo dei giochi di ruolo per computer è ormai affollato da una serie quasi interminabile di prodotti, di provenienza ora anglosassone, ora americana. Nella massa di questi programmi emergono i classici: quei prodotti che ormai si sono costruiti una reputazione basata su numerosi episodi di successo.

È fra questi che ritroviamo la serie di *Might & Magic*, ormai giunta al terzo episodio. Iniziando il gioco (che dispone di un'ottima vista 3D con grafica curata e ben definita) il vostro vecchio nemico Sheletem vi lancia la sua ennesima sfida in una bellissima sequenza animata con voce campionata. Come al solito le forze del male stanno per minacciare la pace nel regno e voi vi dovrete incaricare di riportare le cose a posto. La vostra compagnia di avventurieri è composta da sei personaggi ma altri due si potranno aggiungere in seguito; se non siete soddisfatti dei personaggi iniziali potrete visitare una taverna e assoldarne altri.

Ciò che impressiona del gioco sono le dimensioni, vi ci vorranno settimane per esplorarlo tutto e chissà quante altre per venire a capo di tutti i problemi che affliggono la vostra terra. Il sistema di controllo dei personaggi è un po' macchinoso, soprattutto durante i combattimenti ma, in compenso, l'inventario è pratico e di facile utilizzo. I mostri e le magie sono numerosi e sicuramente non vi verranno a noia ma per le dimensioni e la varietà di gioco c'è un prezzo da pagare e per *M&M III* questo si traduce in interminabili accessi ai dischetti (ben sei!) che rendono il gioco invivibile.

# MONKEY ISLAND II

**Lucas Arts, Amiga**

Alleluja! Dopo mesi di trepidante attesa, il seguito di una delle più belle e divertenti avventure che siano mai state realizzate è finalmente disponibile per Amiga, e i risultati non sono niente male.

Riassumiamo brevemente la trama: l'intrepido Guybrush Threepwood, dopo aver eliminato il fantasma di Le Chuck, è finalmente riuscito a diventare un famoso pirata, ricco e, soprattutto, rispettato. Però, durante uno dei suoi viaggi, ebbe la sfortuna di incontrare un certo Largo, il quale gli rubò la barba ancora viva di Le Chuck e con questa lo fece tornare in vita. Sarà, quindi compito, del giocatore aiutare Guybrush a scongiurare ancora una volta la terribile minaccia rappresentata dal malvagio pirata.

*Monkey Island II* è un'avventura grafica che utilizza l'ormai famosa interfaccia SCUMM per permettere al giocatore di interagire direttamente col protagonista. Ciò che più colpisce del gioco sono, di sicuro, i personaggi e la loro animazione. La grafica perde poco o nulla dalla versione MS-DOS, infatti i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro nel rielaborare i disegni, e difficilmente si possono vedere 32 colori usati così bene, senza contare che lo scrolling dello schermo è fluido, e non scattoso come ci si aspettava. L'unica pecca è dato dal numero di dischi, che sono ben 11, inoltre i lunghi caricamenti hanno l'effetto di spezzare l'azione a discapito della giocabilità (è comunque presente un'opzione per installare il gioco su hard disk, rendendolo così molto più fluido e giocabile).

# SHADOWLANDS

**Domark, PC**

Eccoci arrivati a parlare del gioco che per un paio di numeri si è meritato il titolo di K-parametro dei giochi di ruolo. *Shadowlands* nella versione PC non differisce molto dalla versione per l'Amiga, anche la grafica VGA non presenta variazioni di rilievo rispetto ai 32 colori della macchina di casa Commodore. L'azione si svolge in grafica 3D isometrica ma la particolarità che contraddistingue il gioco è il sistema Photoscape, che permette di rappresentare la luce in maniera realistica. I personaggi disporranno di torce che illumineranno, però, soltanto una piccola parte dello schermo, lasciando il resto in una sorta di penombra che lascerà solo intravvedere i mostri che vi si aggirano.

Questo sistema viene utilizzato durante il gioco anche per creare degli enigmi nuovi ed interessanti, esistono infatti delle specie di fotocellule che sono in grado di reagire alla presenza della luce, attivando dei meccanismi particolari.

Un'altra peculiarità di *Shadowlands* è il sistema di controllo indipendente che si ha sui singoli personaggi: a differenza della maggior parte dei giochi di ruolo su computer, infatti, in *Shadowlands* possiamo assegnare compiti differenti a ciascun personaggio, separando la compagnia di avventurieri e seguendo i movimenti di ciascuno separatamente. La cosa non è fine a sé stessa ed esistono degli enigmi che richiedono forzatamente la separazione del gruppo. Se vi piacciono i giochi di ruolo date un'occhiata a questo prodotto che rimane pur sempre un ex K parametro.

# WINTER SUPERSPORTS 92

800 AMIGA
G 8 QI 5 A 6 FK 8

**Flair Software, Amiga**

L'uscita di un titolo sugli sport invernali in piena estate potrebbe forse spingere i più maligni di voi a dubitare delle capacità di marketing della società produttrice. In realtà questo programma, così come altri usciti in precedenza, vi permette di provare l'ebbrezza di discipline difficilmente praticabili persino d'inverno quali, per esempio, il bale jumping (pattinaggio di velocità con salto di ostacoli) o lo skidoo (gara dove si sfidano piloti di potenti motoslitte).

Per rendere più divertente e realistico il proprio prodotto, i ragazzi della Flare hanno utilizzato sia la grafica bitmap (nelle discipline sciistiche, ossia la discesa libera, lo slalom gigante ed lo slalom testa a testa, nonché nello skidoo), sia quella vettoriale (per il bob, lo slittino, il pattinaggio di velocità ed il bale jumping). Sebbene queste ultime specialità siano state meglio riprodotte, va detto che tutti gli sport invernali riportati sono stati realizzati con una certa accuratezza. La possibilità di competere direttamente con ben cinque amici incrementa notevolmente la longevità del prodotto e, soprattutto, il divertimento; in particolar modo nello slalom e nella discesa libera, infatti, è davvero gratificante precedere gli avversari anche solo di pochi centesimi.

L'unica nota dolente viene dalla giocabilità, un po' sacrificata nelle due gare di pattinaggio dove per accelerare è necessario il tanto detestato smanettamento del joystick. Buona invece la presentazione delle singole discipline mediante brevi sequenze animate.

KRAMER ELECTRONIC
COMPUTERS DIFFUSION
MM
P.ta Venezia



GAME power

K

# JAGUAR XJ220

Guida la tua Jaguar XJ220 sfidando altre eccezionali automobili tra cui Ferrari, Porsche e Lamborghini! Oltre 36 circuiti attraverso 12 paesi. Correrai con le piu' sfavorevoli condizioni di tempo, destreggiandoti tra cascate d'acqua, tunnel, scogliere, ponti e sentieri di montagna.

- *Nebbia, Neve, Vento, Pioggia e tempeste di Sabbia.*
- *Possibilita' di gioco ad 1 o 2 (Schermo diviso a meta').*
- *Controllo via Joystick o Mouse.*
- *Editor di pista: potrai creare il tuo tracciato!*
- *Dovrai tener d'occhio le tue Finanze!*

**SOFTEL**

via Antonino Salinas, 51/B-00178-Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

Schermate dalla Versione Amiga.

Disponibile per Commodore Amiga e Atari st (Entrambi 1 mega).

TRADEWINDS HOUSE, 69/71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS.
TELEPHONE: (0332) 297797 FACSMILE: (0332) 381511

**Anche questo mese arriva puntuale come sempre l'appuntamento con i TNT, curati dal famigerato Paolo Paglianti. Nelle prossime dieci pagine la soluzione completa di *Star Trek*, e la seconda parte di *Shadow Lands* e *Immortal*. Mitico! Ricordatevi che se avete bisogno di una mano, Paolo Paglianti é a vostra disposizione ogni venerdì dalle 18:00 alle 19:00, telefonando allo 02/33100413 o faxando allo 02/33104726. Se poi siete informatizzati al punto da avere un modem, chiamate Ultimo Impero allo 02/55302337. OK?**

# THE IMMORTAL SECONDA PARTE

**Grazie a Cristiano Biglieri, potrete finalmente vedere la fine del malefico mago che ve ne ha combinate di tutti i colori...**

**QUINTO LIVELLO**
**IL QUARTIER GENERALE DEI FOLLETTI**

Prendete l'uovo e seguite il folletto; parlate con la truppa ed entrate nell'altra stanza, comprate la pozione dal mercante e ritornate nella stanza di prima. Usate la pozione per rimpicciolirvi ed entrate nella crepa; dirigetevi subito verso il baule (cercando di non farvi calpestare). Quando sarete ridiventati normali aprite il baule e fate man bassa di tutto. Dirigetevi verso la porta e quando i due troll cercheranno di attaccarvi, bevete l'acqua; infatti, mentre la vostra energia aumenta non potranno attaccarvi. Appena potrete muovervi, uscite dalla stanza. Usate le fireball per uccidere i due mostri, perquisiteli ed uscite.

Utilizzate il sensore e seguite il percorso indicato dalla nota: sinistra, giù, destra, giù, sinistra, giù, destra, sù, destra, giù; se sbaglierete strada, il sensore emetterà un suono più forte.

N.B. Non scendete le scale: è inutile. Quando riuscirete ad entrare nella stanza, andate subito verso il basso senza fermarvi: in quel momento si schiuderà l'uovo che avete raccolto all'inizio, facendo uscire un essere volante. Andate sopra il cerchio e utilizzate la sacca dei vermi; il volatile si fermerà

**I CODICI**
**Attenti a cosa inserite, perché potreste trovarvi con -980 punti ferita...**

**Livello 2 - "757fc10006f70"**
**Livello 3 - "6e1ec21000e10"**
**Livello 4 - "465fa31001eb0"**
**Livello 5 - "d4bfd41000eb0"**
**Livello 6 - "bcfef51010a41"**
**Livello 7 - "6b10fb1010ac1"**
**Livello 8 - "e590d710178c1"**

sul cerchio per mangiarli, facendo aprire una botola. Scendete. Riposatevi. Scendete.

**LIVELLO 6**
**LA TANA DEI RAGNI GIGANTI**

Dirigetevi verso uno dei due buchi, aspettate che il ragno appaia nel buco opposto ed entrate.In questa stanza troverete un grosso ragno, andategli vicino e, appena lo vedrete alzarsi, spostatevi velocemente (facendo attenzione a non andare addosso alle ragnatele); appena ha lanciato la ragnatela attaccatelo subito, non è difficile da uccidere. Scendete la scala. Prendete la bottiglia d'alcool e utilizzatela sul forziere. Quindi apritelo e prendete tutto quello che trovate nell'interno.
Scendete la scala (facendo sempre attenzione a non toccare i mucchi di ragnatele) e, una volta scesi, non muovetevi o verrete assaliti dai ragni. Lanciate invece l'incantesimo di levitazione e proseguite, evitando come al solito le ragnatele. Arrivati alla fine del corridoio, aspettate che l'incantesimo si dissolva, e salite le scale. Riposatevi e, dopo un breve sonnellino, scendete di nuovo.

**LIVELLO 7**
**LA PIOVRA**

Per avere un po' di tranquillità, fate fuori il troll, quindi scambiate quattro chiacchiere con il prigioniero, che poi è Dunric; consegnategli l'anello, e in cambio riceverete tre incantesimi. Scendete le scale, ma preparatevi ad uno scontro, neanche troppo difficile. Poi proseguite; qui viene il bello (o il brutto, a seconda dei punti di vista, NdR): appena scesi dalla scala vedrete il corridoio allagato e il mago, molto saggiamente, salirà su una botte. Seguendo il corridoio, troverete Norloc, una specie di piovra più cattiva di quella di Verne. Distraete il mostro (bella distrazione!) facendovi inseguire, in modo da permettere ai folletti di aprire una botola che dovrebbe risucchiare sia l'acqua che il mostro. Sempre con il tentacolare amico alle calcagna, dirigetevi quindi verso il vortice, senza mai rallentare. Indi gettatevi nel vortice!

**LIVELLO 8**
**LA SFIDA FINALE...**

Aprite il forziere, scendete e passeggiate al centro della stanza. Quindi lasciatevi cadere nella botola, e preparatevi a due titanici scontri: per fare la barba al drago, basta lanciare prima lo spell Blink e utilizzarlo 6 volte (ogni volta che premete il pulsante del joystick sparirete per qualche secondo) quindi per non bruciacchiarvi alla settima fiammata, utilizzate il Fire Protection (occhio alla finta!). Alzate l'amuleto e vedrete Mordamir (ahi, ahi!, NdR). Per controbattere i suoi malefici incantesimi, utilizzate prima tre volte lo Statue, poi il Sonic e altre tre volte lo Statue. Quando infine vi mostra l'amuleto, utilizzate il Magnetic e... lo avrete sconfitto!

## Chi è così pazzo da mettersi nei panni di ROGER RABBIT?... TU!

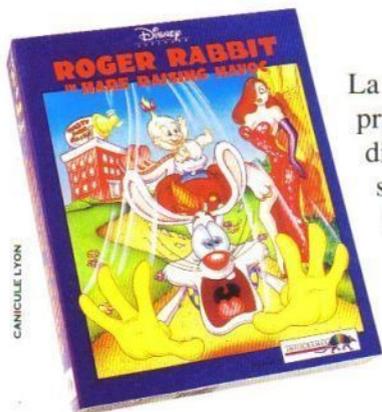
La tua missione : riagguantare quel monello di BABY HERMAN prima che MOMMY si accorga della sua fuga. Altrimenti ne vedrai di tutti i colori. Ti aspetta ogni sorta di inghippo: il birbante è molto sveglio e la travolgente JESSICA ti tiene d'occhio. Sei stato avvisato... La Disney Software ti offre questo cartone animato interattivo con una grafica fantastica, delle animazioni deliranti e una colonna sonora che è la fine del mondo.

Developed by BlueSky Software



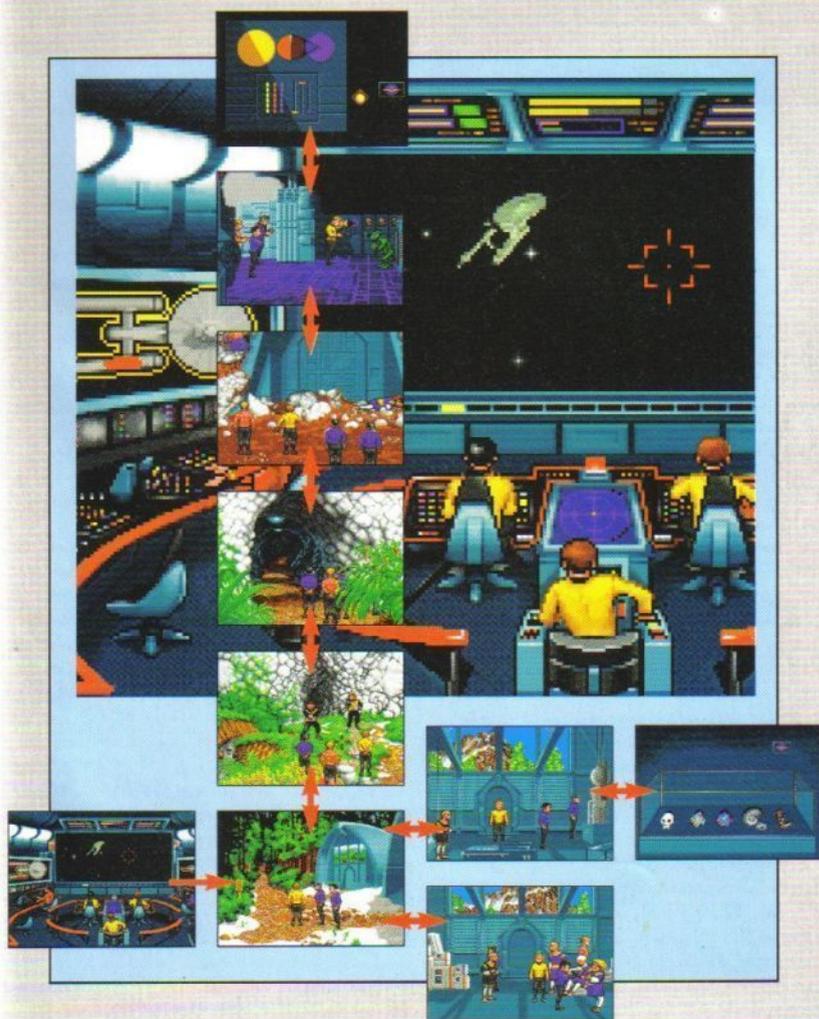
Distribuito da INFOGRAMES

ROGER RABBIT IN HARE RAISING HAVOC

CANICULE LYON

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) Fax (051) 753418

http://speccy.altervista.org/

# STAR TREK

**Spazio... ultima frontiera! Eccovi la soluzione delle sette missioni quinquennali dell'astronave Enterprise e del suo equipaggio, per esplorare là dove nessun hard disk è mai giunto prima...**
**P.S: la soluzione non permette di raggiungere il 100% in ogni missione, ma "solo" il 90-95%. Per raggiungere il punteggio pieno (con 4 commendation point) dovrete esplorare minuziosamente tutte le locazioni di ogni avventura, parlare con tutti personaggi e esaminare tutti gli oggetti.**

**1-1** Scambiando due parole con il capo, scoprirete cosa minaccia la colonia. Quindi incamminatevi verso nord.

**1-2** Parlate con i feriti e il capo-scienziato, e poi andate nel capannone a fianco. Quando avrete l' Hypoditoxin, utilizzatelo sul ferito, e fatevi dire quel che gli è successo.

**1-3** Prima di tutto, distillate l'Hypoditoxin utilizzando le bacche sull'Ardak-4, quindi utilizzate la mano del simil-Klingon sugli attrezzi del tavolo centrale. Parlate allo scienziato della colonia per avere qualche informazione sui suoi reperti e utilizzate l'icona per prendere gli oggetti sulla bacheca di vetro, e arriverete...

**1-4**... In questo schermo. L'unico oggetto veramente necessario è il Twisted Metal (il quarto da sinistra), ma potrete aumentare il punteggio prendendo il teschio dell'animale. Tornate poi all'ingresso della grotta e entrateci.

**1-5** Appena arrivati, spunteranno dal nulla tre Klingon, che inizieranno a spararvi addosso. Tre colpi ben mirati, e potrete continuare la vostra esplorazione. Prima di continuare verso Nord, prendete la mano che è stata tagliata dal braccio di uno dei simil-Klingon.

**1-6** Arriverete all'imbocco di una grande, sospetta caverna. Prendete le bacche rosse, e andate nell'infermeria della colonia (il primo capannone dello schermo iniziale).

**1-7** Per poter esaminare la porta, dovrete disintegrare i massi con i laser rossi. Sparate prima al masso in alto a sinistra, altrimenti l'ufficiale della sorveglianza farà una brutta fine. Curate con McCoy il ferito, quindi utilizzate la mano riparata da Spock (nel laboratorio) nella fessura a destra della porta.

**1-8** Scoprirete quindi che la grotta è un rifugio creato dai precedenti abitanti del pianeta. Esaminate il pannello. Se avete fatto tutto nella maniera corretta, apparirà un alieno (si fa per dire, visto che è a casa sua!). Consegnategli il Twisted Metal e avrete finito la prima missione!

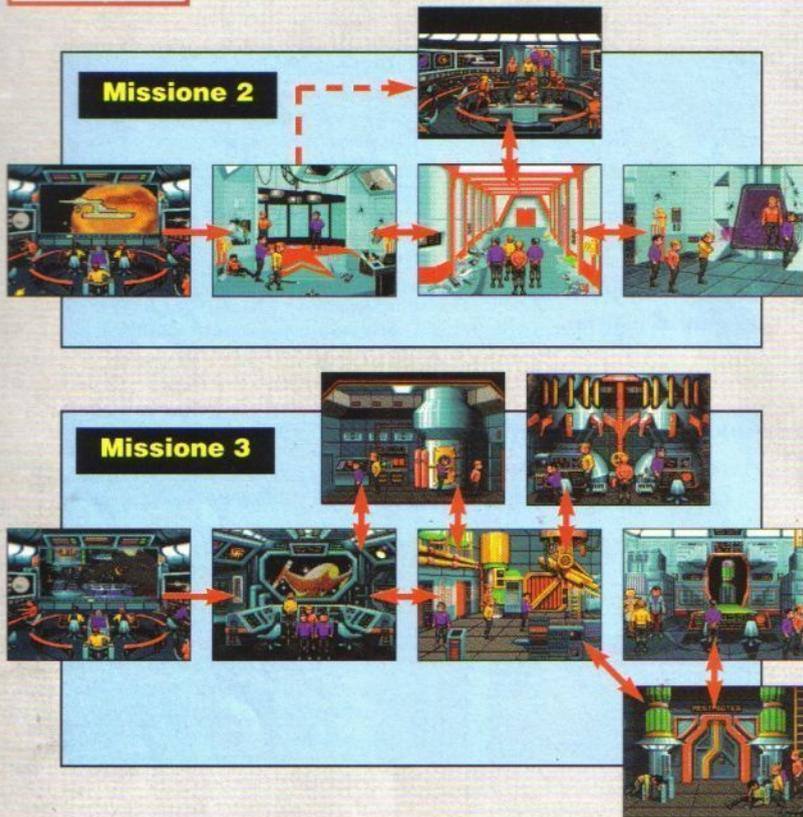
**1-9** Posizionate le tre levette in modo da metterle al centro del loro percorso.

**1-10** Dopo aver massacrato (si spera!) la vostra astronave gemella, selezionate Pollux V come destinazione. Arrivati nel sistema scelto, teletrasportatevi sulla superficie del pianeta.

**2-1** Appena arrivati a Beta Myamid, dovrete massacrare un paio di astronavi Elasi (date un'occhiata al box sul combattimento). Quindi mettetevi in orbita vicino all'astronave e prima parlate con il "comandante", poi inserite "Masada" nel computer di bordo. Scoprirete il codice (293391-197736-3829) che permette di abbassare gli schermi della Masada. Dopo averli abbassati (selezionando Uhura e "override code"), teletrasportatevi a bordo dell'astronave catturata dai pirati.

**2-2** Appena arrivati, utilizzate McCoy sull'ufficiale ferito, curatelo con il primo soccorso, raccogliete il Transmogrifer e andate nel corridoio. Se avete già modificato il Transmogrifer, utilizzatelo insieme ai cavi più lunghi, sui comandi del teletrasporto e teletrasportatevi in sala comandi.

**2-3** Prendete gli oggetti che si trovano in basso a destra. Quindi entrate nella porta a destra.

**2-4** Appena entrate, utilizzate i laser per abbattere i due pirati di guardia. Quindi utilizzate Spock sui cavi tra la porta e i comandi della porta e poi aprite

la. Prendete i cavi e modificate il Transmogrifer in questo modo: utilizzate un laser con il carica laser (Welder) quindi utilizzate il Welder sulle bacchette di metallo (Scraps of Metal) e unitelo al Transmogrifer. Quindi tornate nella sala Teletrasporto.
**2-5** Non sparate, anche se i pirati estraggono le armi! Parlate invece con il capo-pirata e chiedetegli di arrendersi. In questo modo completerete la missione senza perdere l'ufficiale della sicurezza.

**3-1** Arrivati ad Ark-7, dovrete combattere contro i Romulani. Dopo lo scontro, avvicinatevi alla stazione orbitante e teletrasportatevi.
**3-2** Utilizzate prima Spock e poi McCoy sul computer di bordo. Quindi passate per la porta a nord.
**3-3** Aprite l'armadietto a nord e prendete l'unità anti-G. Quando avrete anche la terza bombola e la chiave inglese, utilizzate il Synthesizer prima per creare dell'ammoniaca (bombole H e N) poi dell'acqua (O e H), il gas TLTDH (Polyberylcarbonate nell'apertura di centro e le bombole O e H) e l'antidoto (il Sample nell'apertura centrale e le bombole N e H).
**3-4** Prendete la chiave inglese e utilizzatela per aprire il pannello di sinistra (quello in basso) e la grata di destra. Prendete quindi l'Insulation (la polvere che esce dal pannello di sinistra) e, aperto l'armadietto rosso a destra, utilizzate la chiave inglese per scollegare la bombola di azoto (N) e prendetela con l'unità anti-G. Quando avrete il gas TLTDH, utilizzatelo sull'apertura dove c'era la grata.
**3-5** Andate a nord. Quando avrete l'Insulation, utilizzatelo sul Distillator per ottenere il Polyberilcarbonate. Prendete la Oroborus Virus Culture dal Freezer, e posizionatela nel macchinario in alto nell'apertura di destra, insieme al flacone di ammoniaca (che deve essere messo nell'apertura più alta a sinistra). Avrete così il Sample. Tornate a sinistra, nel laboratorio. Quando avrete irrorato i piani inferiori di TLTDH (attraverso la grata di prima) potrete scendere per le scale.
**3-6** Curate tutti i romulani e, se non l'avete già fatto, Spock, utilizzando la siringa di antidoto. Quindi andate verso nord.
**3-7** Liberate i due scienziati terrestri e utilizzate la siringa sul comandante Romulano. Infine dategli la bomboletta di acqua, e vi guadagnerete le ali della Legione Romulana. E anche questa missione è finita!

**4-1** Ok, ci siete. Mettetevi in orbita e teletrasportatevi sulla nave aliena.
**4-2** Prendete la lente, il Dodecagon e il Degrimer. Inserite la lente nel Degrimer, e otterrete un'arma micidiale. Andate a nord.
**4-3** In questa stanza non dovreste in teoria neanche entrarci. Se vedete che l'impianto di Sussistenza è in avaria, utilizzate il riparatutto e tornerà come nuovo.
**4-4** Utilizzate Spock prima sui triangolini blu, poi su quello viola. Andate a nord (passando per la porta di sinistra).
**4-5** Siete nell'infermeria. Andate verso nord. Quando troverete Mudd avvelenato dal gas verde, utilizzate Spock su Mudd per metterlo fuori combattimento, quindi prendete la fiala verde e utilizzatela sul Monitoring Station (la colonna al centro). Infine utilizzate McCoy su Mudd per curarlo. Quando avrete finito, tornate nella sala di controllo (a nord) e, utilizzando Kirk sui controlli, teletrasportatevi sull'Enterprise.
**4-6** Prendete il riparatutto appoggiato sulla sedia, e andate a sud. Quando avrete downloadato il contenuto della libreria, potrete, utilizzando Spock sui comandi, accedere ai Sensori, alla Navigazione e all'Engineering - provandoli tutti una volta, scoprirete che non potete muovere l'astronave. Utilizzando invece il Capitano Kirk, potrete vedere le stelle e comunicare con l'Enterprise. Prima di lasciare l'astronave, dovrete salvare Mudd!
**4-7** Questa è la "biblioteca" degli alieni. Per il suo contenuto, dovrete utilizzare sul grande dodecagono giallo al centro della stanza prima Spock, poi il Tricorder scientifico e infine il piccolo dodecagono trovato nel primo quadro. Tornate poi nella sala Controlli, a nord.
**4-8** Arrivati ad Harlequin, prima di poter seguire l'astronave del "mercante" Mudd verso Harrapa (che razza di nomi, NdR), dovrete combatterete contro gli Elasi.

**5-1** Appena arriverete a Digifal, incontrerete i famigerati Klingon. Rispondete con le frasi 2 e 1 (se non rispondete in questo modo vi troverete in mezzo ai guai!) e mettetevi in orbita. Sentite il parere di Spock e teletrasportatevi sulla superficie del pianeta.
**5-2** L'uomo vi teletrasporterà in una fossa-prigione. Ed è solo l'inizio!
**5-3** Prendete i sassi, utilizzatene uno sulla tana del serpente e catturatelo. Quindi lanciate i sassi alla liana arrotolata (è un po' a sinistra della liana già penzolante). Salite la liana e andate a sinistra.
**5-4** Uscite verso sinistra.
**5-5** Prendete le tre gemme verdi e posizionatele nei tre fori del piedistallo di sinistra. Quindi entrate nello "specchio" a destra. Un'entità millenaria giudicherà il vostro comportamento e quello del Klingoniano, e, rispondendo con le frasi 1 e 2, potrete terminare felicemente anche questa avventura.
**5-6** Lanciate due sassi alla guardia e prendete il coltello ai suoi piedi.
**5-7** Uscite passando a nord. I funghi sono velenosi, quindi alla larga!
**5-8** Tagliate con il coltello la pianta ai piedi del grande albero e gettatela nella pozza. Passate quindi sopra l'albero caduto e uscite.
**5-9** Prendete il cristallo rosso (dilithium) con il coltello e uscite verso sinistra.
**5-10** Avete convinto il vostro "secondino", che vi permetterà di tornare sull'Enterprise.
**5-11** Appena teletrasportati...
**5-12**...Ritroverete i Klingoniani. Meglio non rispondere troppo male, o finirà a laserate! Rispondete con le frasi 1 e 1.

**5-13** Dovrete quindi sottoporvi ad un processo Klingoniano. Utilizzate la parte centrale del simbolo disegnato sul pavimento e chiedete il Warrior Trial con le frasi 1 e 1.

**5-14** Finirete in un'altra cella (e due, NdR). Utilizzate i laser rossi sul pavimento a destra per liquefarlo, e immergeteci dentro un bastone. Lanciate poi il bastone "corazzato" contro le scariche elettriche che bloccano l'uscita. Infine analizzate il pannello della porta con il Tricorder scientifico, comunicate con l'Enterprise (frasi 2 e 1) e infine utilizzate Spock sul pannello.

**6-1** Questa volta, non si combatte! Mettetevi in orbita attorno ad Alpha Proxima e scendete sulla superficie. Prendete dei sassi (basta cliccare ovunque) e avvicinatevi alla porta.

**6-2** Inserite il codice 10200 per entrare.

**6-3** Esaminate la console di sinistra, e beccatevi la storia del pianeta. Quindi utilizzate Spock sul pannello di destra e inserite il numero 122.

**6-4** Utilizzate il Tricorder scientifico sul pannello vicino alla porta a nord. Quindi utilizzateci sopra un sasso e andate a destra. Quando avrete la scheda magnetica, inseritela nel pannello e potrete andare nella stanza successiva.

**6-5** Prendete i cavi nella scatola al centro. Quindi utilizzate il Tricorder scientifico sul pannello di controllo e scegliete il valore 100. Quindi mettete i

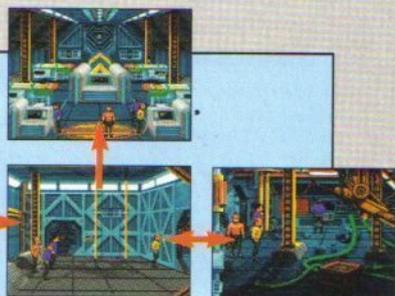
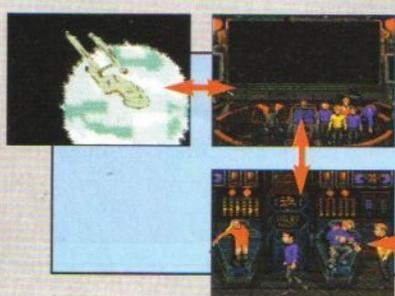
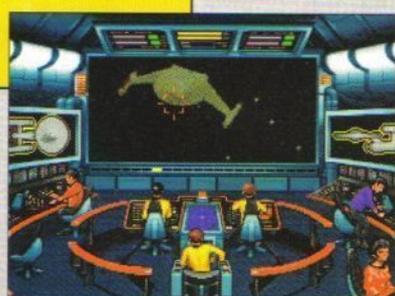
Missione 5

**I COMBATTIMENTI**

**Star1 - Il primo combattimento è simulato, quindi l'Enterprise non viene danneggiata sul serio. Alzate subito gli scudi, e poi armate i laser. Il vostro avversario è goffo come voi, quindi se lo beccate di coda potrete fargli digerire un paio di colpi ben piazzati. State molto attenti a non attaccarlo frontalmente!**

**Elasi - Le astronavi degli Elasi sono male armate, ma molto maneggevoli. Il trucco sta nell'anticiparle, sparando davanti alla loro prua. Cercate di non farvi attaccare da due di esse contemporaneamente, perché in questo caso sarebbero letali.**

**WarBird - L'astronave Romulana è veloce, ma armata un po' meno dell'Enterprise. Il suo asso nella manica è la cloaking device, che le permette di sparire dal radar e dallo schermo per una decina di secondi. Scoprirete che quando è invisibile, non può attaccarvi! Quindi, appena accenna a mascherarsi, iniziate a colpirla: vedrete andare a segno i colpi! Con un po' di fortuna potrete distruggerla senza subire molti danni.**

**Star2 - Lo scontro finale è sicuramente quello più impegnativo. Il clone dell'Enterprise di per sé non è particolarmente duro, ma le due astronavi Elasi sono veloci, e una monta ben tre lancia-fotoni! Cercate di distruggere l'Enterprise prima che appaiano le altre due navi, e poi dedicate la vostra attenzione a quella con il triplice colpo.**

Missione 6

sassi sull'impronta appena creata e utilizzate di nuovo il laser con potenza 1: otterrete una scheda magnetica (un po' smagnetizzata...) da utilizzare nel pannello della stanza precedente.

**6-6** Collegate i due computer in primo piano con il cavo rosso e utilizzate Spock su quello di destra e poi su quello di sinistra. E anche questa è fatta!

**7-1** Avvicinatevi alla Republic, e dite ad Uhura di non spedire nessun messaggio. Quindi teletrasportatevi a bordo dell'altra astronave.

**7-2** Esaminate con Spock i databank e il diario del Capitano. Quindi andate a sud.

**7-3** Curate la donna con l'aiuto di McCoy e cercate di farla parlare. Scoprirete che per la galassia si aggira un'astronave clonata dall'Enterprise che distrugge tutto quello che è targato "Confederazione".

**7-4** Preparatevi quindi ad una serie di scontri davvero difficili...

**7-5**...Dovrete stare molto attenti per non finire così! Se vincerete, riceverete gloria e onori, e vedrete il mitico THE END!

Missione 7

ETERNAM
Benvenuti in un mondo nuovo...
in cui il Tempo non funge più da riferimento...
TRACY
ETERNAM, l'ultimo dei "planetoparchi" occupa tutta la superficie della Terra. E' una ricostruzione a grandezza naturale di epoche passate, popolato di creature bio-tecnologiche, molto stimato dalle elite dei popoli intergalattici.
Ricevendo l'invito per Eternam voi non immaginavate neanche per un momento che questa inaspettata fortuna potesse nascondere un tranello!
Ma non sareste disposti ad affrontare qualsiasi sfida per un sorriso di Tracy?
Dunque, in un mondo, in cui non c'è differenza tra il vero e il falso, sarete capaci di distinguere tra realtà virtuale e realtà fisica?
E' in gioco l'avvenire!
Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi INFOGRAMES.
NOME E COGNOME:
INDIRIZZO:
TEL.:
Tagliando da spedire a C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
INFOGRAMES
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.
ETERNAM
© INFOGRAMES 1992
Screenshots PC VGA

# COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

**HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!**

prezzi IVA inclusa

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

## OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per soddisfare qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50 Mhz! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, miditower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb, inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors, accessori, Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1 Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3,5" 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick,hard disk da 40 Mb,tastiera italiana monitor VGA, scheda video VGA 800x600 testato e garantito 12 mesi **LIT. 1.300.000**
IN OMAGGIO: Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin, Joystick a microswitch!!!
TELEFONATE PER PREVENTIVI GRATUITI IMMEDIATI!!!

## INOLTRE

VXL 30 25 MHZ per A500 e 2000
Lit. 584.000

VXL 30 40 Mhz per A500 e 2000 con coprocessore matematico 68882
Lit. 1185.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000
LIT. 299.000

### OFFERTA ESPANSIONI AMIGA

**AMIGA 500 e 500 PLUS**

| | |
|---|---|
| 512Kb no clock | Lit. 65.000 |
| 512kb + clock | Lit. 78.000 |
| 512kb esp. a 2Mb con clock | Lit. 95.000 |
| 1 Mb per A500 plus | Lit. 150.000 |
| 1,5Mb int. exp. a 4Mb +clock | Lit. 259.000 |
| 2 Mb int. exp. a 4Mb +clock | Lit. 299.000 |
| 2,5 Mb int. exp. a 4Mb +clock | Lit. 339.000 |
| 3Mb int. exp. a 4Mb +clock | Lit. 379.000 |
| 4Mb int. con clock | Lit. 459.000 |
| 6Mb int. con clock...**NOVITA'** | Lit. 843.000 |
| 8Mb SUPRA esterna, passante | Lit. 999.000 |

**AMIGA 2000 e 3000**

| | |
|---|---|
| 2Mb espandibile a 8Mb | Lit. 340.000 |
| 4Mb espandibile a 8Mb | Lit. 500.000 |
| 8Mb | Lit. 799.000 |
| Moduli SIMM 1Mb 70ns | Lit. 83.000 |

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMANN, CANON, KODAK accessoristica specializzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, SOFTARE GRAFICO PROFESSIONALE Richiedete il nostro catalogo GRATUITO !!!
APERTI DALLE 9 ALLE 19:30
ORARIO CONTINUATO

### DISPONIBILE IL NUOVO CD ROM PER AMIGA 500 A 570!!

**Telefonare Per Informazioni**

### VIDEO BACKUP SYSTEM

Una eccezionale alternativa per salvare grandi quantitativi di dati. Il sistema permette di salvare files, directories, dischi e se necessario anche back-up di hard disks, senza alcuna difficolta', Utilizzando un VIDEOREGISTRATORE Ogni videocassetta VHS da 240 minuti offre uno spazio pari a circa 200 MB!! Un disco AMIGA puo' essere salvato/caricato in circa 1 minuto. Il sistema inoltre permette di scegliere in caso di back-up, la registrazione dei soli files modificati dopo l'ultimo back-up eseguito.
IMPORTANTE!!! l'uso del VIDEO BACKUP non richiede il possesso di alcun Hard Disk. La confezione comprende anche una videocassetta con oltre 160 MB di software PD!!!!!
**Lit. 199.000**

### CONSOLES

| | |
|---|---|
| Megadrive Pal | Lit. 266.000 |
| Megadrive Scart | Lit. 256.000 |
| Gamegear | Lit. 248.000 |
| SuperFamicom | Lit. 450.000 |
| Neo Geo ( 32 BIT ) | Lit. 699.000 |
| Mega Cd Rom con 2 giochi | Lit. 799.000 |
| Gameboy | Lit. 155.000 |

### HARD DISKS

**INTERNI PER A500/A2000 -NOVIA-**

Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO ( A500 )
NON UTILIZZA SLOT ( A2000 )

| | |
|---|---|
| -20 Megabytes | Lit. 499.000 |
| -40 Megabytes | Lit. 699.000 |
| -60 Megabytes | Lit. 1.199.000 |
| -85 Megabytes | Lit. 1.499.000 |

**INTERNI PER A500/A2000-NOVIA/ADSPEED**

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato!!!!!!

| | |
|---|---|
| -20 Megabytes/ADSPEED | Lit. 899.000 |
| -40 Megabytes/ADSPEED | Lit. 1.099.000 |
| -60 Megabytes/ADSPEED | Lit. 1.539.000 |
| -85 Megabytes/ADSPEED | Lit. 1.799.000 |

**INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-**

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DF!: elettronico che permette di riconoscere automaticamente il primo drive esterno come DF0: nessuna saldatura!!!!!!

| | |
|---|---|
| -52 Megabytes | Lit. 849.000 |
| -105 Megabytes | Lit. 1.259.000 |
| -120 Megabytes | Lit. 1.379.000 |
| -240 Megabytes | Lit. 1.989.000 |

**INTERNI PER A500/A2000-PRIMA/ADSPEED**

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato.

| | |
|---|---|
| -52 Megabytes/ADSPEED | Lit. 1.239.000 |
| -105 Megabytes/ADSPEED | Lit. 1.649.000 |
| -120 Megabytes/ADSPEED | Lit. 1.769.000 |
| -240 Megabytes/ADSPEED | Lit. 2.379.000 |

**ESTERNI PER A500 SCSI**

| | |
|---|---|
| GVP IMPACT II 52Mb exp. 8Mb | Lit. 1.061.000 |
| GVP IMPACT II 105Mb exp.8Mb | Lit. 1.500.000 |
| DATAFLYER 52Mb exp. 8Mb | Lit. 945.000 |
| DATAFLYER 105Mb exp. 8Mb | Lit. 1.329.000 |
| DATAFLYER 120Mb exp. 8Mb | Lit. 1.465.000 |
| OCTAGON 508 52Mb exp. 8Mb | Lit. 999.000 |
| OCTAGON 508 105Mb exp.8Mb | Lit. 1.419.000 |
| OCTAGON 508 120Mb exp.8Mb | Lit. 1.539.000 |

**ESTERNI PER A500 AT-BUS**

| | |
|---|---|
| ROCHARD 40Mb exp. 8Mb | Lit. 919.000 |
| ROCHARD 80Mb exp. 8Mb | Lit. 1.099.000 |
| ROCHARD 120Mb exp. 8Mb | Lit. 1.299.000 |
| ROCHARD 240Mb exp. 8Mb | Lit. 2.099.000 |

**Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!!**

### COME ORDINARE:

| TELEFONO | FAX | POSTA | 24 ore su 24 in B B S |
|---|---|---|---|
| 051-343.504<br>051-343.362 | 051-344.906 | COMPUTER ONE<br>VIA VELA 12/2<br>40138 BOLOGNA | 051-347.736 |

### SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO
AMSTRAD — GVP point
SOFTEL — SOFT center LEADER


http://speccy.altervista.org/

# SHADOWLANDS

**Bentornati nelle "Terre Oscure"! Kappa interviene con il suo sovracomputerale aiuto per salvare tutti gli avventurieri sparsi e dispersi per gli ultimi otto livelli di ShadowLands. Mi raccomando, l'OverLord vi sta aspettando...**

**SESTO LIVELLO**
**LE QUATTRO STANZE**

Qui intorno troverete molte leve e chiavi che aprono altrettante porte in giro per il livello. La figura 1 vi chiarirà un po' le idee. Seguite le indicazioni per arrivare felicemente al settimo livello, non preoccupandovi troppo... il peggio deve ancora venire! Ah, ricordatevi di dissetare i vostri uomini ogni volta che vedete una fontana, di non lasciarvi indietro il cadavere di uno dei vostri (piuttosto ricaricate il gioco), e di mangiare e dormire a intervalli regolari. La leva A apre la porta B.
La chiave C, che troverete nel forziere, apre la porta D. Dopo aver superato quest'ultima porta, lanciate delle FireBall lungo il corridoio finché non appare la chiave E. Con questa chiave potrete aprire la porta F. Quindi, per prendere la chiave G, utilizzate la combinazione 2-4-3-1 (velocemente!) per entrare nella stanza. Prendete la chiave J, che apre la porta K. Per risolvere l'indovinello "I am 1, act like 6". Uscite infine attraverso il teletrasportatore T.

**LIVELLO 7**
**LABIRINTO**

Altro livello, altra mappa! Tra parentesi, la mappa non è in scala, ma deve servirvi per sapere dove andare. Prendete le due chiavi (A e B), utilizzatele per aprire i muri X e Y, quindi azionate la leva C per aprire la sezione Z. Passate attraverso l'Uscita 1 per arrivare al livello 8. Per ora non preoccupatevi dell'Uscita 2 perché, per arrivarci, dovrete aprire il muro W, prendendo la chiave che si trova all'undicesimo livello.

**LIVELLO 8**
**LA SEZIONE EGIZIANA**

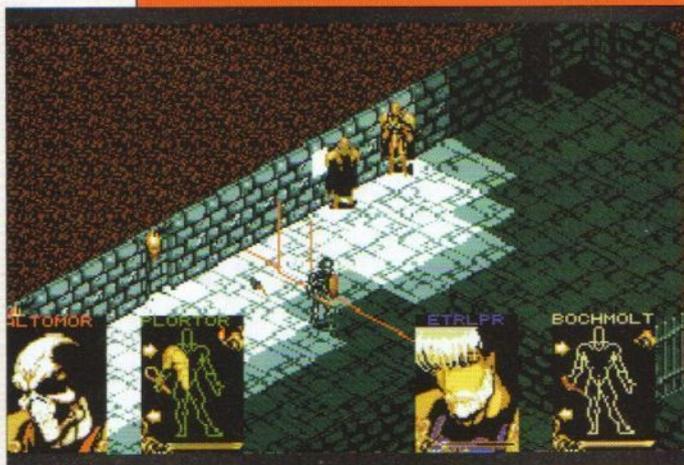
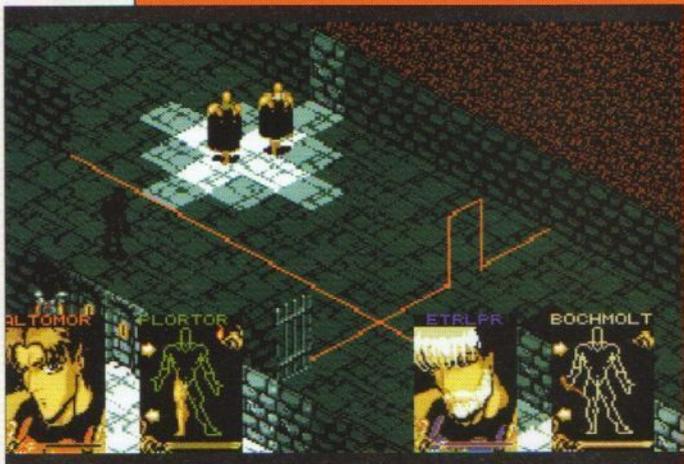
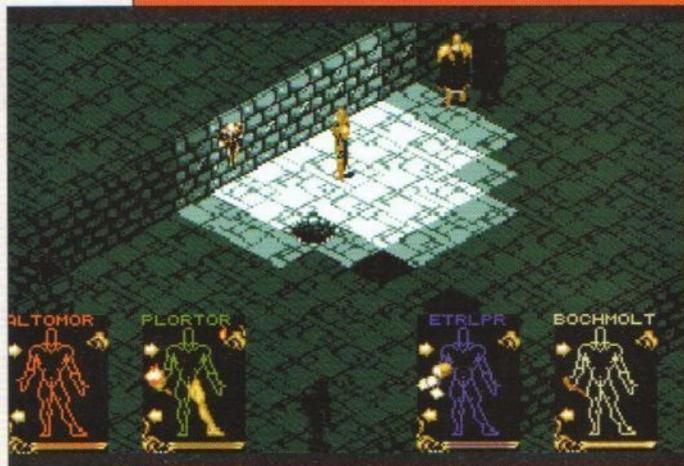
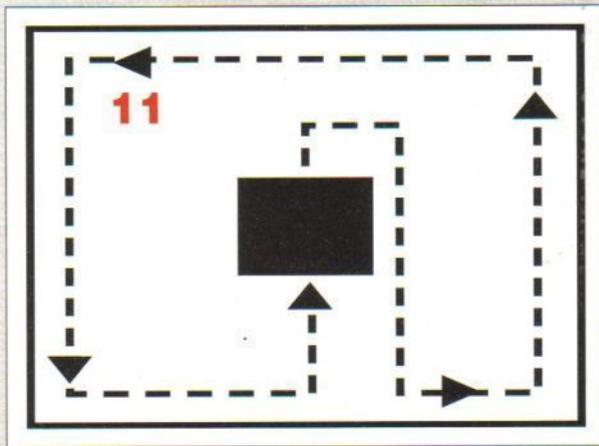
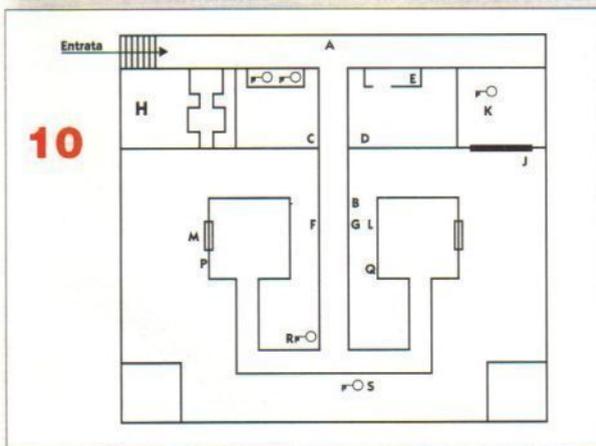
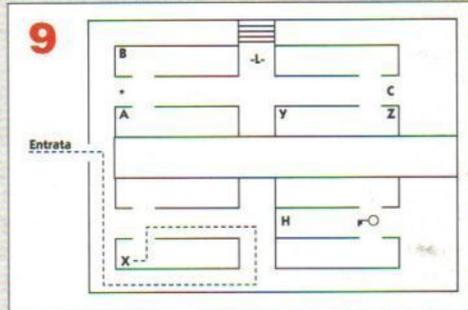
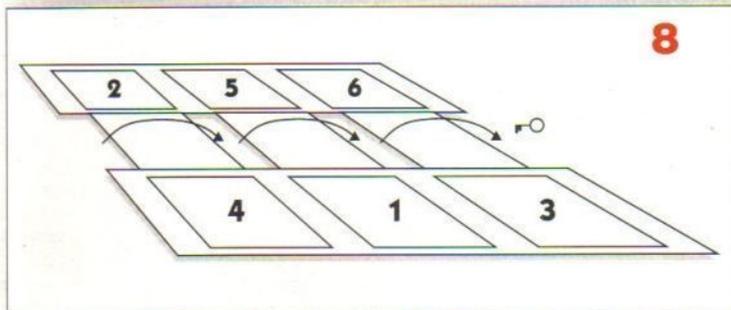
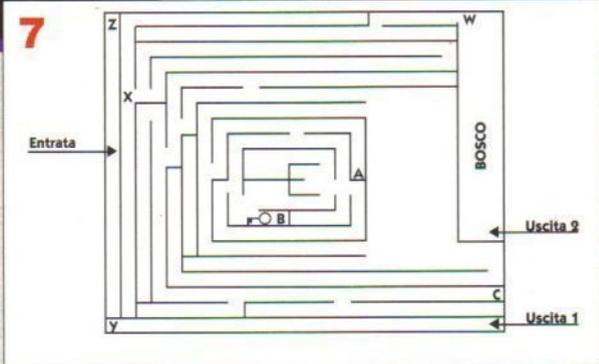
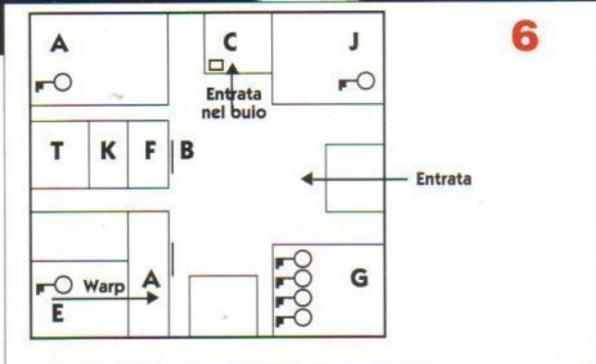
Lanciate tre monete verso la fontana alla fine del corridoio (oltre i sarcofagi). Ritornate indietro, fino ad arrivare alla doppia porta vicino all'entrata, e premete il pulsante segreto vicino ad essa. Quindi, per poter entrare nella Stanza dello Zodiaco, premete il secondo pulsante segreto. Per prendere la chiave di cui avete bisogno, dovrete posizionare due uomini su ogni pedana, seguendo questo ordine: 1 - Capricorn; 2 - Aquarius; 3 - Pisces; 4 - Aires; 5 - Taurus; 6 - Gemini.
In questo modo, il personaggio che deve raccogliere la chiave, potrà muoversi di una posizione in avanti ogni volta. Prendete la chiave e superate le porte (finalmente!). Per risolvere l'ennesimo quesito, quello del Sacrificio, prendete uno dei vostri avventurieri, posizionatelo alla fine del passaggio SENZA oggetti e, con un altro personaggio, lanciategli addosso una FireBall.
Non preoccupatevi, perché la FireBall finirà addosso all'altare, aprendo la porta. Nella stanza suc-

cessiva, dovrete lanciare un'altra FireBall nel teletrasportatore. Attenzione! Se sbagliate, la FireBall apparirà dietro di voi! Risolta l'ennesima stanza progettata ai danni della vostra labile salute, fate passare i vostri personaggi intorno ai trabocchetti (le leve non servono proprio a nulla, se non a farvi perdere tempo) e premete il pulsante segreto nell'alcova alla fine del corridoio (con il serpente e la torcia). Entrate pure nel negozio, ma NON comprate il terzo oggetto! Infine uscite dal passaggio.
Arrivati nella stanza in cui c'è scritto "Read the hieroglyphics" camminate intorno ai muri decorati, illuminandoli, in modo da far apparire le quattro chiavi che vi serviranno più avanti. Solo quando avrete raccolto tutte e quattro le chiavi, andate nella stanza successiva, dove troverete la tetra scritta "Send me your Champion".
Scegliete il vostro guerriero migliore, (a questo punto io salverei la partita, non si sa mai...) toglietegli tutti gli oggetti (dato che c'è la scritta "Travel Light") e entrate nel teletrasportatore. Arriverete oltre un'Ascia. Premete il pulsante segreto e entrate nella stanza.
Eliminate il Minotauro con la torcia e prendete il forziere, che contiene due chiavi (una vi serve subito per uscire dalla stanza). Bruciacchiate anche il secondo Minotauro e, inserendo le chiavi vicino alle scale, farete apparire un teletrasportatore, che collega questa stanza con quella in cui sono rimasti i vostri amici. Riunite il gruppo, prendete il forziere che si trova nella stanza segreta oltre le scale, e scendete al nono livello.

**NONO LIVELLO**

Guardando il muro vicino alla leva, scoprirete come disporvi: copiate il pattern sulla scacchiera del vostro inventario, in modo da poter azionare le quattro leve contemporaneamente. Nella stanza "Lightfalls", lanciate una torcia nelle botole per aprire la porta. Quindi nella stanza seguente, spegnete entrambe le torce per aprire le porte.
Lanciate una FireBall nel teletrasportatore di destra per chiudere la botola e aprire una sezione del muro. Nella "FireStraight" lanciate una FireBall sopra le botole e vedrete apparire due teletrasportatori; utilizzatele per superare le due botole.
Ora, facendo riferimento alla mappa, leggete il messaggio X, e verrete teletrasportati.
Cercate e leggete tutti gli altri messaggi, ma state attenti perché possono spostarsi.X -> Y -> Z -> A -> B -> C.
Prendete la chiave K, con cui potrete aprire la porta L; quindi prendete la chiave G, che apre la porta M. Il teletrasportatore (*) vi riporta vicino ad H. Infine passate per l'uscita E al livello 10.

**DECIMO LIVELLO**

Azionate la leva A, quindi premete il pulsante segreto B per aprire i muri C e D. Quindi passate per l'apertura D e posizionatevi nell'angolo E. In questo modo aprirete le sezioni di muro F e G. Andate in H. Azionate la leva, in modo da far apparire un teletrasportatore e lanciate dentro a quest'ultimo una FireBall; aprirete la porta J. Prendete quindi la

# SHADOWLANDS



K (che è nel forziere) e aprite la serratura L o la M. Quindi, per aprire P o Q (a seconda che abbiate aperto P o Q) prendete la chiave R o S. Aprite una delle due porte. Se passate per P, dovrete lasciare 2.5 Kg di oggetti, altrimenti, passando per Q, avrete bisogno di tre monete d'oro. Eliminate i due nemici, prendete le chiavi e passate al livello 11.

**UNDICESIMO LIVELLO**
**IL CANCELLO**

Utilizzate tutte le chiavi-cancello che avete trovato e passate di stanza in stanza, finché non arriverete all'ultimo teletrasportatore, dove troverete la Chiave dei Boschi. Sì, è proprio la chiave che vi serve per andare nell'area boscosa del sesto livello! Entrate nell'ennesimo teletrasportatore e riapparirete nel Labirinto. Aprite la porta W, trovate l'Uscita 2 e scendete nel livello 12.

**DODICESIMO LIVELLO**
**LA CAVA**

Uscite passando per il teletrasporto e...

**TREDICESIMO LIVELLO**
**IL TEMPIO**

Alé-oo! Avete quasi finito la vostra avventura. Cercate l'OverLord, il losco figuro che si aggira in tunica nera e eliminatelo. Prendete la chiave e utilizzatela per entrare nel Tempio. Potrete, così, raccontare ai nipotini di avercela fatta anche stavolta!

**Aaaayeah!!!**

**Limito al minimo le classiche considerazioni iniziali per lasciare spazio ai lettori. La Posta sta finalmente diventando una rubrica autogestita, i lettori dialogano tra di loro quasi tranquillamente, e il mio ruolo sembra quello di una voce da fuori campo, di un Tiresia, di un Marlow conradiano. È un fatto positivo o negativo? Ai posteri l'ardua sentenza...**
**POST MODERN**

**Una posta come quella del numero 39 non poteva passare inosservata, infatti, nonostante abbia esplicitamente chiesto di non replicare alle lettere pubblicate, sono stato sommerso da encicliche roventi. Molte di quelle sono comunque molto interessanti e, tra le tante, si distinguono le missive di Luca Etro, Axl Alias J.S. Bach (non mi piace la Beat Generation, e ho trovato il Pasto Nudo di Burroughs piuttosto illeggibile, anche se decisamente originale), Music X, Roberto Buonanno (parte della tua lettera sarà pubblicata, prima o poi), Tiziano Diamanti, Conte Ivan Fox (riesumato da un lettore sul numero 39), l'Anonimo del Sublime e molti altri.**
**Perché ignorarle se sono reali? E cos'è la realtà? Forse solo una delle illusioni? (Questa è di Robert Sheckley, in *Opzioni*) E se vivessimo tutti come in *Mindwarp* senza rendercene conto? Torniamo alla Posta.**

## CONTROCORRENTE

Caro MBF,
sono un universitario romano disilluso e inc***ato, amante dei videogiochi e dei giochi di ruolo, e ne ho le scatole piene di sentirmi dire che sono un frustrato e un alienato. Quello che però mi fa veramente uscire di senno è leggere lettere di gente che scrive: "Ho un 486 con tremila Mhz o un Neo Geo con venti giochi, oppure ancora un Amiga 3000 con due CD-ROM e non mi diverto più come quando avevo il mio Vic 20". Non sono altro che una massa di figli di papà che, avendo raggiunto ormai tutto, fanno gli uomini "vissuti" e si lamentano per niente. Imparate ad apprezzare quello che avete, qualunque sia, invece di comprare l'ultimissima novità (l'intro di MBF sugli "ansiosi" ne ha delineato un identikit perfetto). Pensateci su...

*Guido Tosetti (Roma)*

## HOMO LUDENS: CONSIDERAZIONI FINALI

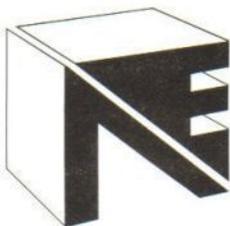
Caro Matteo,
era da molto tempo che volevo scriverti una lettera a proposito dell'homo ludens e finalmente stamattina ho deciso di farlo. Vorrei rispondere a quelli che considerano i videogiocatori una massa di alienati. Come dice Marco Rossi videogiocando non facciamo altro che simulare un'esperienza: può essere una simulazione di pallavolo, di una battaglia spaziale, di wrestling, ecc... Ma vi siete mai chiesti perché videogiochiamo? Se no, pensateci un attimo, io, intanto, vi dò la mia risposta. Come giocare a Risiko, a calcio, leggere (forse questo un po' meno), studiare (ehi, scherzo!), videogiocare comporta delle emozioni piacevoli. Un videogioco infatti può essere definito scadente quando non ci dà alcuna emozione, mentre un K GIOCO ne sarà fonte pressoché inesauribile. Ora, vorrei sapere perché non considerate quelli che giocano a calcio, che leggono, ecc... una massa di alienati? In fondo anche loro sono alla ricerca di emozioni. Certo, quelle che ci regala la simulazione sono molto diverse da quelle che ci regala la realtà. È pertanto inutile confrontare la biondina morbida e profumata con il nostro videogioco. Per quanto riguarda 20th Century Box ed il suo "non possiamo restare bambini per sempre, i problemi del mondo non si risolvono smanettando sul joystick...", vorrei rispondere dicendo che non puoi fare questo nemmeno andando al concerto, leggendo un libro, guardando la televisione.
Saluto tutto lo staff di K, sicuramente la migliore rivista del settore.

*Francesco De Falco Nola (Na)*

Caro Matteo,
approfitto del fatto che sul mio A2000 sta girando il CI-Text (originale) per scrivere una lettera alla tua caledoiscopica rubrica.
Debbo dire che la mia attenzione è stata catturata da un argomento discusso ultimamente sulla Posta di K, sollevato da Marco Rossi nel numero 35 di gennaio; sto parlando della categoria dei videogiocatori e della loro condizione di "eroi solitari". Negli ultimi numeri si sono letti interventi a favore delle varie tesi che ho trovato molto oculati, ma vorrei intervenire anch'io per fare un attimo il punto della situazione esponendo la mia opinione.

## FIATO ALLE TROMBE!

Innanzitutto debbo contestare il fatto di identificare l'"homo ludens" come una persona solitaria in quanto tale, però debbo ammettere il fatto che i videogiochi e l'isolamento siano due cose che spesso si incontrano assieme (come anche gli altri elementi caratteristici elencati da Marco Rossi); a questo punto occorre fare una attenta analisi: che le due cose possano coesistere mi va bene, ma è bene distinguere la causa dall'effetto e cioè: è il computer che porta all'isolamento o viceversa?
Questo lo dico perché dal dibattito aperto ne è uscita in sordina un additamento al computer come elettrodomestico negativo e questo mi ha spinto ad esaminare il mio Amiga (o la "mia" Amiga?): a parte la tastiera, il video e tutto il resto ho esaminato le interfacce che ci permettono innanzitutto di videogiocare e ho scoperto che di porte per il joystick ce ne sono addirittura due, ma non potete immaginare il mio stupore quando ho notato che la maggior parte dei miei videogiochi contengono l'opzione per due giocatori. Conclusione: si può videogiocare sia da soli che in coppia o più con la stessa facilità.
A questo punto il nocciolo della questione è da spostare dal computer, assolto a formula piena (ricordate che gli oggetti sono neutri, è l'utilizzo ad essere determinante), al videogiocatore che ha più volte dimostrato di essere una persona arroccata su una posizione di estrema difesa ("meglio il mio Amiga del tuo Atari", "le console non hanno anima come il mio CPU"...).
Infatti sono convinto che, qualunque ragazzo se durante l'adolescenza incontra difficoltà nelle relazioni esterne, cercando un passatempo per le sue giornate, può avvicinarsi ai videogiochi che sono l'esperienza più emozionante che si possa provare fra le mura domestiche e questo diventi una comoda roccaforte per il proprio isolamento (vedi la coperta di Linus), ma è sbagliatissimo pensare che tutti siamo così.
Questi ultimi sono i più appariscenti anche perché il resto della popolazione videogiocante spesso si nasconde, in quanto il videogame non è considerato "figo" (soprattutto dalla biondina del liceo).
Cosa ho fatto? Ho rotto la testa a tutti i miei amici (che non avevano mai toccato una tastiera) parlando di questo o di quel videogioco, fino a che non li ho invitati a casa mia per una prova (ovviamente mi sono fatto prestare dei videogiochi adatti ai loro gusti) ed ora ci ritroviamo assieme ogni tanto a trascorrere simpatiche serate insieme, volando con *Birds of Prey* (comprato in società), mentre altre sere usciamo in riviera.
Per il resto in ufficio entro tranquillamente ogni giorno con K o TGM o un fumetto (tutti passatempi "infantili") sotto il braccio; però non mi sento inferiore ai cosiddetti adulti, anzi, debbo dire che spesso mi sembra di avere una marcia in più (sei forse un ribelle anche tu?

► 1

**10% DI SCONTO**

**PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!**

# NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036**

**Aperto anche il Sabato**

**Orari:**
**9.00 - 12.30**
**15.00 - 19.00**

**Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.**

## GAME BOY

**+ Videogioco + Interfaccia 2 giocatori + Cuffie + Pile**

**A SOLE L. 138.000**

### GIOCHI GAME BOY

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Addams Family | L. | 59.000 |
| Adventure Island (Wonder Boy) | L. | 69.000 |
| Alevator Action | L. | 49.000 |
| Altered Space | L. | 59.000 |
| Amazin Penguin | L. | 59.000 |
| Asteroids | L. | 59.000 |
| Atomic Punk | L. | 59.000 |
| Balloon Kid | L. | 59.000 |
| Barbie | L. | 69.000 |
| Baseball | L. | 49.000 |
| Batman Return | L. | 59.000 |
| Battle City | L. | 49.000 |
| Battle Unit | L. | 59.000 |
| Beetlejuice | L. | 69.000 |
| Blades of Steel | L. | 69.000 |
| Blaster Master Boy | L. | 69.000 |
| Bo Jackson | L. | 79.000 |
| Bomber Boy | L. | 49.000 |
| Boxle | L. | 49.000 |
| Bubble Bobble | L. | 49.000 |
| Bugs Bunny II | L. | 58.000 |
| Burger Time | L. | 59.000 |
| Cada | L. | 49.000 |
| Calcio | L. | 49.000 |
| Captain Tsubasa | L. | 59.000 |
| Castelvania II | L. | 49.000 |
| Castelvania II Japan | L. | 49.000 |
| Catrap | L. | 49.000 |
| Chase HQ | L. | 49.000 |
| Chessmaster | L. | 58.000 |
| Chibimaruko | L. | 59.000 |
| Choplifter | L. | 49.000 |
| Contra | L. | 49.000 |
| Crystal Quest | L. | 59.000 |
| Cyrad | L. | 59.000 |
| Daedalian Opus | L. | 49.000 |
| Day of Thunder | L. | 59.000 |
| Dead Heat Scramble | L. | 59.000 |
| Deadalianopus | L. | 49.000 |
| Dinoblaster | L. | 49.000 |
| Double Dragon II | L. | 69.000 |
| Dr. Mario | L. | 59.000 |
| Dragon's Eggs | L. | 49.000 |
| Dragon's Lair | L. | 59.000 |
| Duck Tales | L. | 68.000 |
| Exellent Adventure | L. | 59.000 |
| F1 Race | L. | 39.000 |
| F1 Spririt | L. | 39.000 |
| Faceball | L. | 69.000 |
| Fastest Lap | L. | 59.000 |
| Final Fantasy Adv. | L. | 89.000 |
| Final Fantasy Leg. | L. | 79.000 |
| Final Fantsy Leg. II | L. | 89.000 |
| Final Reverse | L. | 49.000 |
| Flipper | L. | 49.000 |
| Forified Zone | L. | 59.000 |
| Garms Gundam | L. | 49.000 |
| Gauntlet II | L. | 69.000 |
| Ghostbusters II | L. | 49.000 |
| Goemon | L. | 49.000 |
| Golf | L. | 49.000 |
| Gundam | L. | 49.000 |
| Hal Wrestling | L. | 48.000 |
| Heiankyalien | L. | 49.000 |
| Hook | L. | 59.000 |
| Hudson Hawk | L. | 59.000 |
| In Your Face | L. | 59.000 |
| Intersteller Assault | L. | 69.000 |
| Ishido | L. | 39.000 |
| Kick Off II | L. | 69.000 |
| Kung Fu Master | L. | 58.000 |
| Loopz | L. | 59.000 |
| Marble Madness | L. | 59.000 |
| Maru's Missions | L. | 59.000 |
| Megaman | L. | 49.000 |
| Megaman II | L. | 69.000 |
| Metroid II | L. | 59.000 |
| Mini Pull | L. | 49.000 |
| Monopoly | L. | 58.000 |
| Motocross Maniac | L. | 49.000 |
| Motocross | L. | 49.000 |
| Nascar | L. | 69.000 |
| Navy Seals | L. | 59.000 |
| Nemesis | L. | 49.000 |
| Nemesis II | L. | 49.000 |
| Palamedes | L. | 49.000 |
| Palla Prigioniera | L. | 49.000 |
| Paperboy | L. | 59.000 |
| Parodius | L. | 49.000 |
| Pin Ball | L. | 69.000 |
| Pipe Dream | L. | 59.000 |
| Popeye | L. | 69.000 |
| Prince of Persia | L. | 58.000 |
| Pro Soccer | L. | 59.000 |
| Puzzle Boy II | L. | 49.000 |
| Q-Bert | L. | 59.000 |
| Qix | L. | 29.000 |
| Quarth | L. | 49.000 |
| R.C. Proam | L. | 59.000 |
| Robo Cop II | L. | 59.000 |
| Rockman World | L. | 49.000 |
| Rogger Rabbit | L. | 68.000 |
| Rubble Saver II | L. | 59.000 |
| Sagaia | L. | 49.000 |
| Serpent | L. | 48.000 |
| Shanghai | L. | 38.000 |
| Snow Bros Japan | L. | 49.000 |
| Snow Brothers | L. | 59.000 |
| Solomon's Club | L. | 59.000 |
| Spot | L. | 59.000 |
| Star Treck | L. | 58.000 |
| Super Street Basket | L. | 59.000 |
| T.M.N.T. II | L. | 58.000 |
| Tasmania Story | L. | 59.000 |
| Tecmo Bowl | L. | 69.000 |
| Tennis | L. | 48.000 |
| Terminator II | L. | 69.000 |
| The Addams Family | L. | 58.000 |
| The Punisher | L. | 59.000 |
| The Simpson | L. | 68.000 |
| Tiny Toon | L. | 59.000 |
| Tom & Gerry | L. | 69.000 |
| Turtles II | L. | 59.000 |
| Ultraquarth | L. | 49.000 |
| Wacky Races | L. | 59.000 |
| Wonder Boy | L. | 59.000 |
| Wonder Boy II | L. | 59.000 |
| World Beach Volley | L. | 49.000 |
| WWF | L. | 69.000 |
| WWF Superstar | L. | 59.000 |
| WWF Wrestling | L. | 58.000 |

### OFFERTE del Mese

**BASEBALL L. 19.000**

**SUPER MARIO LAND L. 48.000**

### ACCESSORI GAME BOY

| Articolo | Prezzo |
|---|---|
| Porta - Game Boy | L.18.000 |
| Alimentatore Adattatore 220 Volt | L.18.000 |
| Lente | L.18.000 |
| Luce | L.25.000 |
| Lent + Luce | L.38.000 |
| Sound Booster Amplificat. Sonoro | L.35.000 |

## GAME GEAR L. 248.000

**Game Gear + Sonic L. 298.000**

### GIOCHI GAME GEAR

| Titolo | | Prezzo |
|---|---|---|
| Aleste | L. | 68.000 |
| Alien Syndrome | L. | 58.000 |
| Arlier | L. | 58.000 |
| Ax Battler | L. | 58.000 |
| Buster Ball | L. | 58.000 |
| Colums | L. | 48.000 |
| Donald Duck | L. | 58.000 |
| Dragon Crystal | L. | 58.000 |
| Eternal Legend | L. | 68.000 |
| Fantasy Zone | L. | 58.000 |
| G-Lock | L. | 58.000 |
| Galaga 91 | L. | 58.000 |
| Gear Stadium | L. | 48.000 |
| Hally Wars | L. | 58.000 |
| Head Buster | L. | 48.000 |
| Joe Montana Football | L. | 68.000 |
| Kinetic Connection | L. | 38.000 |
| Kunichan | L. | 58.000 |
| Magical Taruto | L. | 48.000 |
| Mickey Mouse | L. | 58.000 |
| Monaco GP | L. | 48.000 |
| Monster World III | L. | 58.000 |
| Moonwalker | L. | 58.000 |
| Ninja Gaiden | L. | 48.000 |
| Out Run | L. | 48.000 |
| Pac Man | L. | 58.000 |
| Pengo | L. | 48.000 |
| Poker | L. | 58.000 |
| Put & Putter (Golf) | L. | 48.000 |
| Rastan Saga | L. | 68.000 |
| Shangay II | L. | 68.000 |
| Sonic | L. | 58.000 |
| Space Harrier | L. | 48.000 |
| Squeek | L. | 48.000 |
| Wall of Berlin | L. | 48.000 |
| Woddy Pop | L. | 48.000 |

### GAME GEAR TUNER TV L. 218.000

### ACCESSORI GAME GEAR

| Articolo | Prezzo |
|---|---|
| GP Battery Pack | L. 78.000 |
| Wide Master (Lente) | L. 28.000 |
| Big Window (Super Lente) | L. 48.000 |

### MASTER GEAR CONVERTER L. 48.000

Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

### NOVITA'

G. FORMAN BOXING
OLYMPIC GOLD
SPIDERMAN

**OFFERTA!!!** A L. 69.000 CADAUNO

104 ◄ NdMBF).

Se siamo affetti da isolamento od altri problemi cerchiamo le cause dentro di noi, non dai nefasti effetti del videogame, degli RPG o della letteratura fantasy. Sono solo EFFETTI dei nostri gusti o delle nostre necessità (siamo noi che cerchiamo loro e non viceversa), cerchiamo di essere onesti senza adottare paraventi e scuse.

Concludo questa lunga lettera rispondendo a 20th Century Boy di Milano (K38) che chiede se è più appagante *Ultima VI* o una ragazza che impazzisce per te: sinceramente non capisco perché non si possano avere tutti e due. Io ci sto provando (con scarsi successi) e una volta rifiutato da tutte le biondine del liceo proverò con le brunette di ragioneria (bella lì, NdMBF).

Ragazzi, divertitevi quanto volete con il computer, ma ricordatevi che non è l'unico divertimento.

Saluti da

*Gianluca Marangoni (Cotignola, Ra)*

PS

Matteo, la tua Posta è grandiosa, seconda solo a quella di Dylan Dog. (Grazie, ma la Posta la fate voi, quindi il vero grande non sono io... NdMBF).

## IL PENSIERO DEL MESE

"Non mi piace la Posta di K perché mi fa pensare"

*Anonimo di Como*

## RPG, GDR o SHOOT'EM-UP?

Caro Kappa,

vi sembra giusto definire giochi come *Eye of the Beholder*, *Dungeon Master*, *Black Crypt* giochi di ruolo?

Ecco la mia posizione: non trovo sensato il fatto che programmi dove l'unica difficoltà e scopo è quello di attivare leve, pulsanti e paccottiglie varie e sbattere la testa contro i muri per trovarne di illusori siano denominati RPG. Non accetto poi che si dia un voto ad un RPG in base alla grafica... Dove sono le strategie nei combattimenti? Basta aggirare i vari mostri e infliggergli danni tipo "colpisci e scappa" per vincere i duelli.

Non fraintendetemi, ho trovato *Beholder* bello e *Black Crypt* stupendo, ma... Neanche la definizione di RPG in prima visione mi sembra azzeccata: chiamiamoli piuttosto avventure dinamiche in soggettiva! (non ho, tra l'altro, mai visto un giocatore della versione di AD&D da tavolo bestemmiare perché invece di schiacciare il tasto destro l'ha fatto col sinistro, raccogliendo così la sua preziosa Drow Cleaver +3 che è poi stata per sbaglio lanciata contro il mostro...).

Roberto Bonanno

Ad una simile critica lascio lo spazio per rispondere ad un vero amante degli RPG, portabandiera di Kappa...

*Caro Roberto,*

*premetto che gioco ai GdR dal lontano 1984 quando ancora in Italia erano un fenomeno assolutamente insignificante e l'edizione italiana di* D&D *restava un semplice miraggio.*

*Anch'io come te ho sempre trovato esagerata la definizione di giochi di ruolo per prodotti come* Dungeon Master*, la serie di* Ultima *e tutti i prodotti che da questi capostipiti sono derivati. Purtroppo non condivido le critiche che muovi ai giochi da te citati, credo che le pecche da ricercare siano ben altre ed è fra queste che si cela la differenza tra un gioco d'avventura su computer ed un vero gioco di ruolo. Innanzitutto il problema più rilevante è la mancanza di interazione con altri personaggi giocanti: il computer non può in alcun modo sopperire alla mancanza di altri giocatori che agiscano in contemporanea sullo schermo. È possibile parlare con dei personaggi non giocanti ma queste discussioni assomigliano solitamente più ad un interrogatorio che ad una chiacchierata. Il computer, inoltre, deve cercare di svolgere il ruolo di Game Master ma, se nelle situazioni pre definite può risultare impareggiabile per quanto riguarda la velocità di risoluzione dei combattimenti, nei casi non previsti dai programmatori si rifiuta semplicemente di prendere in considerazione i tentativi del giocatore. Questi a mio parere sono i due difetti principali dei GdR su computer rispetto a quelli giocati intorno ad un tavolo in compagnia dei propri amici, per quanto riguarda le critiche che muovevi, mi permetto di farti osservare come nel caso del giocatore che sbaglia a premere il tasto destro e preme quello sinistro la colpa sia da imputare alla sua imprecisione mentre in un GdR un guerriero che tira 1 tre volte di fila nei tiri per colpire (sempre riferendosi a AD&D) può solo prendersela con la mala sorte. La strategia non è del tutto assente nei giochi della SSI e comunque non in maniera rilevante rispetto a quella che viene utilizzata in una partita media di D&D: se ti riferisci ad altri giochi, tipo GURPS della Steve Jackson Games, il discorso cambia ma mi sembra, in ogni caso, che i combattimenti siano la parte che viene penalizzata in maniera minore dalla trasposizione su computer. In conclusione credo che prima di poter vedere dei veri giochi di ruolo su computer dovremo aspettare lo sviluppo delle reti di telecomunicazione (leggi modem) con le quali sarà possibile incontrare altri giocatori ed interagire liberamente con essi, per ora non ci resta che goderci quello che il mercato ci può offrire.*

*Andrea Minini*

## POSTA BREVIS (sempre più corta...)

*SID JUSTICE & MAK THE PANDU: "ideale" nel senso che è la configurazione più accessibile a chi non ha grossi capitali da investire, soprattutto in una prospettiva esclusivamente videoludica. Certo che per sfruttare i giochi più recenti, 16 Mhz sono troppo lenti (infatti avevo scritto "almeno" 16 Mhz). Di seguito pubblico quella che ritenete essere la configurazione ideale per un PC: 386, 33 Mhz o superiori, SVG 1 Mb, Sound-Blaster CD-ROM o Roland e 4Mb di memoria. Eccellente, ma inaccessibile alla massa.*

*MASSIMO DI MONTE: l'entusiasmo per il Moro di Venezia ancora alto, e il nostro lettore si chiede se esistano qualche simulazioni di vela per Amiga. La domanda mi coglie impreparato: ricordo un* America's Cup *per il C64, ma per il 16-Bit della Commodore, a parte un titolo ispirato al windsurf, non conosco niente che si avvicini al gioco richiesto. E se cominciassimo un po' a strambare?*

## NIETZSCHE CHE DICE? ovvero GENEALOGIA DL VIDEOGIOCO

Caro MBF,

ho riflettuto molto sulla polemica in atto sulle pagine di Kappa e vorrei dire la mia sul mondo dei videogiochi: quando il videogioco supera il livello di passatempo e diventa passione, il videogiocatore diventa un superuomo in capace di esprimere attraverso i videogiochi la propria "volontà di potenza" che una società di deboli e di mediocri per mezzo delle regole della vita comune, ma soprattutto per mezzo della scuola, gli impedisce di soddisfare.

La scuola non premia l'intelligenza e la fantasia (come fanno invece molti videogiochi), ma premia solamente lo studio, che diventa lavoro fisico e meccanico, basato sullo sforzo e sulla memoria. Ciò si può giustificare ammettendo che la scuola è stata creata dai deboli per essere alla portata di tutti e infatti ci tempesta di frasi quasi inutili da imparare a memoria e ricordare per poco tempo, fino all'interrogazione, dopodiché tutto cade nell'oblio. Del liceo ho amato solo la matematica, che ho considerato come un gioco, perché mi ha permesso di esprimermi liberamente, mi ha posto problemi da affrontare e superare solo per mezzo dell'intuizione: così è un videogioco.

Dunque i videogiochi ci permettono di esprimere noi stessi rendendoci superuomini e, dal nostro punto di vista, superiori agli altri. Ma c'è un prezzo da pagare per tutto questo ed è l'estraneità (nel senso lovecraftiano). Il videogiocatore è un estraneo costretto a vivere in una società dove tutti la pensano allo stesso modo, costretto a fare cose che lui non ama, a vivere un'esistenza scialba, prigioniero delle mode, delle leggi, dei mass-media, ad essere quasi triste, finché non scopre la sua condizione di superiorità. È questo il passaggio più difficile: scoprire che non siamo noi a sbagliare, ma gli altri: e quando si fa questo passaggio si scopre di essere felici e che gli altri credevano di esserlo, in realtà sono dei burattini in mano agli industriali, ai mafiosi, ai politici. Anch'io mi sentivo un estraneo, anni fa, ma con la vittoria (sono stato due volte campione regionale giovanile di scacchi) e con la lettura di Nietzsche e di Kappa, ho riveduto la mia posizione.

Viva i videogiochi, viva la libertà di poter gridare "Io amo i videogiochi", viva la libertà, intesa nel senso più pieno, che oggi non abbiamo perché ci è stata levata dalla delinquenza, ma soprattutto dai media, che tuttavia la proclamano a più non posso forse solo per tenerci buoni.

*Bruno Iannazzo*

*Grande. È tutto quello che ho da dirti, Bruno. La tua rielaborazione di Nietzsche è perfetta (come avrai capito, insieme a Schopenauer, lo considero l'eletto), così come i concetti originali che hai espresso. Invito tutti i lettori a replicare a questa lettera. Ne vale la pena.*

## FIGHT THE FAIDA!

Cara redazione di Kappa,

saltando i convenevoli (i complimenti non sarebbero mai abbastanza) chiariamo subito che con questa lettera non voglio alzare nessun tipo di polemica.

Quindi diamo inizio alla lettera:

Andatevene tutti a quel paese!

*Kick Off* fa schifo! L'audio del gioco fa schifo! Gli omini si muovono uno schifo e il nome del programmatore fa schifo!

Il mio Commodore Amiga è il più bello di tutti gli altri perché ci ho disegnato sopra i pupazzetti colorati.

L'Atari ST dovrebbe essere ritirato dal mercato perché è inutile e poi l'Amiga ha i tasti funzione "F" più belli e maneggevoli.

Il Sega Megadrive fa schifo perché è di plastica.

Il Super Famicom fa schifo perché è lento.

Il Gameboy fa schifo perché è piccolo.

Il Neo Geo fa schifo perché sì!!!

I giochi di ambientazione fantasy mi fanno ridere come pure gli Rpg.

L'Amiga serve solo per i giochi.

Le ragazze non devono giocare con computer perché sono donne.

►10




http://speccy.altervista.org/

◄ La vostra rivista non mi piace perché è troppo lunga e troppo larga e non mi ci entra nella libreria.
Per finire la sigla MBF mi fa schifo!
Punto Esclamativo!

*VALERIO*

PS
Odio la polemica, ma quello potrebbe scegliersi un nomignolo meno idiota di "Il Cammello Volante Kabubi" così come Layla Valente dovrebbe cambiare nome perché quello che ha ridicolo. Infine odio quelli che firmano solo con il nome.

## AMIGA VS MS DOS: il dibattito

Caro Matteo,
ho tra le mani K39 e riporto la valutazione di alcuni giochi per Amiga presente all'interno:
*Black Crypt* 933 K-Gioco
*Project-X* 921 K-Gioco K-Grafica
*Agony* 915 K-Gioco K-Suono
*Fire & Ice* 920 K-Gioco
*Links* 917 K-Gioco
Tutto questo contrasta palesemente con il vostro editoriale nel quale sembra che l'Amiga debba "crollare" da un momento all'altro.
Chiariamoci, sono d'accordo quando dite che la Commodore non ha aggiornato abbastanza l'Amiga, ma arrivare a dire che "l'Amiga sembra non trovare posto nel futuro del divertimento elettronico" mi sembra una boiata, soprattutto tenendo conto del livello dei giochi sopra citati.
Il PC si è evoluto? Sì, ma solo a livello di microprocessore. Tutto il resto è uguale a 10 anni fa. Compreso il sistema operativo.
Non so se ve ne siete accorti, ma il "bellissimo" Windows, gira su un 386 a 16 Mhz più o meno con la stessa velocità con cui il Workbench gira su un "misero" A500 a 7.16 Mhz. Tra l'altro il sistema operativo di Amiga è passato dall'1.1 all'attuale 2.0 (non so se l'avete visto, ma è fantastico).
Guardando la grafica dei giochi citati, si sente forse la mancanza dei 256 colori?
Il punto è che le case che hanno sviluppato quei giochi sfruttano le caratteristiche hardware della macchina (blitter e copper), invece la Sierra, la Dinamyx e altre, si limitano a convertire i giochi direttamente (e a guardare l'uso dei colori penso proprio che le schermate vengano convertite "via software", forse con qualche ritocco qua e là), si salva la Lucasfilm che usa molto bene i "miseri" 32 colori (anche se potrebbero usare, per maggiori sfumature, il modo EHB che non da problemi come l'HAM).
Guardate *Black Crypt* e *Epic*, si sente forse la mancanza di *Eye of the Beholder* o *Wing Commander*?
La Commodore ha pronta una scheda a 4 milioni di colori per il CDTV (che secondo Amiga Format viene fornita come upgrade a 50 sterline), e il CDTV altro non è che un Amiga. Tenendo presente che è già disponibile l'A570, la Commodore dovrà ottenere una piena compatibilità. Come si dice in questi casi: chi vivrà vedrà.
Tanti Saluti.

*Alex*

PS
PS: l'Amiga 600 ha l'Agnus 8372/B (chiamato su A500 plus 8375) che indirizza 2 Mb di Chip Ram e non l'8372/A come dite voi.
Mitico MBF,
visto che sono alquanto nervoso, tralascio i convenevoli; sono il fortunato possessore di un Amiga 500 espanso e devo dire che le recensioni su K38 mi hanno lasciato molto arrabbiato. Vengo infatti a sapere che le case produttrici di *Star Trek* e *Ultima Underworld* (Electronic Arts e Origin) non hanno la minima intenzione di convertire i due giochi su Amiga. In particolare la Origin mi ha profondamente deluso: ci ha fatto soffrire più di un anno per misteriose ragioni per poter vedere *Ultima VI* e mi pare che il risultato non sia stato grandioso. Quando ho visto 3 dischi nella confezione e ho saputo che andavano reinstallati su altri quattro mi sono sentito davvero preso in giro. A quanto pare alla Origin devono tenere davvero in scarsa considerazione noi Amighisti. Le stesse considerazioni valgono per l'EA, che ci ha così traditi in modo ignobile. A cosa serve, mi chiedo, comprare schede acceleratrici e hard disk se poi non si possano usare perché non vengono prodotti giochi per utilizzarli? Anche se Amiga non è all'altezza di un PC da 10 milioni mi rifiuto di credere che non abbia capacità adeguate (non dimentichiamo che ha resistito quasi immune per cinque anni da ogni assalto). Può darsi che la colpa sia anche della Commodore, che, avendo il monopolio, non si preoccupa di apportare modifiche alla propria macchina, comunque mi sembra che le due case non abbiano molta volta di impegnarsi in una conversione (se mi puoi illuminare sul perché di queste decisioni te ne sarò eternamente grato). Propongo quindi a tutti gli Amighisti di bruciare con il napalm i team di Origin ed EA. In alternativa perché non scrivere alle software house? Amighisti di tutto il mondo uniamoci per farci giustizia. Matteo ora solo tu ci puoi aiutare (pubblicando questa lettera e gli indirizzi delle case). Spero comunque di trovare notizie confortanti sul prossimo numero di K. Stavo quasi dimenticandomi i complimenti (ormai d'obbligo) e con ciò concludo.
Amighevolmente.

*Andrea "The Hitman" Falso (MI)*

*L'Amiga è finita?*
*Non lo penso affatto, ma non riesco tuttavia a immaginarla come protagonista del mercato videoludico nell'immediato futuro.*
*Da una parte si parla di un nuovo Amiga 1000 dalle caratteristiche eccezionali, dei nuovi giochi su CDTV (*Defender of the Crown 2, CDTV Sports Football *che sono piuttosto impressionanti: full-motion video e svariati milioni di colori non sono bruscolini), dello strapotere Amiga nel settore video grafico (non a caso, al recente Dylan Dog Horror Fest, tutte le titolazioni sono state realizzate con un Amiga 2000 supportato dal leggendario* Pro Titler*), del previsto trionfo del 600, ma, dall'altra, ci sono i fatti: il mercato americano ha escluso ormai definitivamente (o poco ci manca) l'Amiga dal settore videoludico (i due casi citati dalla lettera di Andrea sono solo l'apice dell'iceberg: senza le software house europee, sarebbe carne morta da tempo), i prezzi dei compatibili taiwanesi sono ormai accessibili anche a chi non può gestire grandi capitali, il mercato delle console sta pericolosamente minacciando l'Amiga, da sempre un ibrido. Se quattro o cinque anni fa lanciare un computer eccellente come macchina da gioco e assai competitiva dal punto di vista grafico e sonoro anche con macchine più costose, è stata una mossa azzeccata, ora l'Amiga videoludica è superata qualitativamente da Super NES e Neo Geo (i cui prezzi, ricordo, sono in diminuzione), e talvolta anche dal Megadrive, e l'Amiga "seria" viene (spesso ingiustamente, il trionfo Amiga al recente Bitmovie ne è la dimostrazione più lampante) snobbata dai cosiddetti ms-dossiani dipendenti. Riccardo Albini non ha affermato che il sedici bit più apprezzato della Commodore è inferiore al PC, ha semplicemente descritto in parole il mercato (irrazionale?) mondiale, che nell'immediato futuro sembra essere destinato a subire un monopolio PC-Console, tesi avallata dalla maggior parte dei cosiddetti "esperti" del settore. Di quale mercato si parla? Quello mondiale, assai diverso da quello europeo, dove Amiga, grazie alla Commodore tedesca, vero cervello nonché quartier generale di una delle macchine più geniali della storia dei computer, riesce ancora a tenere bene, anche ludicamente. C'è posto per l'Amiga nel "mondo"? Dipende solo ed esclusivamente dalla Commodore (che in ogni caso sembra intenzionata a specializzarsi nella fascia alta, con i 3000, che significa videografica e home video, e non nei videogiochi, categoria da sempre osteggiata). Non so rispondere, ma incrocio le dita.*

## IL VIDEOGIOCO

È un hobby, un passatempo, una passione
per giovani alienati dal reale,
oppure rappresenta la creazione
d'un artista un po' fuori dal normale?

È una silente protesta al razionale,
un'estensione fantastica del vero,
o un abili artificio commerciale
alimentato dal mercato nero?

È un ingresso a mondi alternativi,
ad un mondo idillico e perfetto
nel quali ci si possa sentir vivi

o forse è solo semplice diletto?
Il videogioco è, per validi motivi,
il titolo di questo mio sonetto!

*Kyx*

## LE CONFESSIONI DI UN ITALIANO

Spettabile redazione di K,
potrei definirmi un pirata, ma non voglio, vorrei tanto definirmi un ragazzo normale, come migliaia di altri, appassionato di videogiochi, ma non posso. Purtroppo. Forse non sono neanche degno di indirizzare questa mia stupida missiva, piena di insensatezze di nessun interesse comune, proprio alla rivista clou del panorama nazionale, laboratorio d'avanguardia dell'elite intellettuale videogiochista, diciamo così, dell'"Amiga bene", salotto della moderazione, dell'equilibrio e delle dissertazioni accademiche: è come se pretendessi che una mia tavola da disegno realizzata a scuola venga esposta alla Tate Gallery o al Louvre. Ma voglio essere spudorato, per una volta nella vita. Anche per il fatto che le lettere sull'argomento pirateria stanno superando il numero di molecole d'ossigeno presenti nell'aria di montagna, e la mia non sarà certo il "fullerene" di questo caos atomico continuamente in atto.
Quando comincia, col Commodore Vic 20, ero felice, ero spensieratamente attaccato a giochi tipo *Numbernabber-Shapegrabber* e *Radar Rat-Race*, un pò come lo "stato di natura" del Rousseau. Poi venne il Commodore 64, e via, altre settimane, mesi, anni (precisamente tre) ancora felice. Ma meno. Perché avevo scoperto la pirateria. Prima ingenuamente, con l'acquisto innocente delle cassette all'edicola, alla fine con un contratto da centomila lire al mese con una società di cracking (che forse ora è meglio tacere, tanto nella mer...inga ci è finita da sola!). ►110

http://speccy.altervista.org/

108 ◄ ho visto il timido e delicato paramecio di questa mentalità evolversi, perfezionarsi, fino ad inghiottirmi nelle sue fauci mostruose. Fantascienza? Forse, ma soprattutto psicopatologia. Non quella, freudiana, della vita d'ogni giorno, ma quella della malattia (perché tale deve essere chiamata) che spinge l'individuo amante del videogioco come strumento di intrattenimento a costruire su questo nucleo insignificante un guscio sempre più spesso, tanto grande da incapsulare e depotenziare anche la sua volontà e la sua stessa, personale, etica, e spingerlo, attraverso un autolesionismo che non è solo morale ma anche economico, all'annientamento di quei propositi che in primis gli sembravano tanto scontati e radicati da essere sottaciuti. Nessuno può capire. Forse neanche tu, Matteo. Tu, loro, quelli che mi guardano ora, quelli che forse leggeranno queste righe che tu, in pasto al mastino della demenzialità (o, peggio, della pietà) avrai voluto gettare. Per capire bisogna provare, ma non consiglio a nessuno di provarci, probabilmente non ne uscirebbe vivo.
Allora: anni 17, studente (frequento l'ultimo anno di liceo scientifico, media dell'otto e mezzo), ho tre paia di scarpe, un fratello, amo la mia ragazza e odio il mio Amiga. A settembre il mio "nuovo" computer ha festeggiato un anno di vita, e, insieme alla mia tastiera, monitor e drive esterno a 1,5 Mb extra inventariavo già 600 e passa dischetti di giochi. Ora sono abbondantemente passato oltre la soglia dei 1300 dischetti, ma non li vedo, li colleziono. Sì collezionare. Si collezionano francobolli, oggetti di antiquariato, farfalle, ma è come se volessi collezionare tutte le pietre (ossido di silicio, volgarmente sasso) che trovo per strada, senza alcun valore. Senza alcuno sbocco. Ho provato a seguir un vostro consiglio, ho cominciato a formattare i miei dischetti pirati, ma non è servito praticamente a nulla: dopo 79*18 cilindri formattati, mi si è diligentemente andato in malora il drive, forse Paula si è sorpreso nel vedermi usare una routine diversa dal Doscopy+. Un mio fuggitivo, forse troppo bello per essere vero, sprazzo di vitalità? *Heimdall*, due giorni interi passati per risolverlo, due settimane intere a piangere sullo schermo perché si bloccava alla sesta isola. Poi ho comprato *Wolfchild* e *Dylan Dog* originali (i miei complimenti alla Core e ai ragazzi di via Berti Pichat!), ma entrambi non mi hanno fatto che trascorrere due mezze giornate di inutile smanettamento, *Wolfchild* troppo difficile (ho i riflessi lenti, dovuti alla pigrizia mentale e al senso di paranoia), *Dylan Dog* addirittura impossibile, con i suoi enigmi troppo intricati per la mia mente votata solo al lineare, cristallino orrore della ciclica sequenza: vedidieciminuti-impila-copia-vedisefunziona-archivia-stampalalistaaggiornata.
La pirateria mi ha distrutto, e sbaglia anche chi la paragona ad altri mali sociali come la droga o il tabagismo (intossicazione cronica per effetto del tabacco, ndt): almeno il buco o la stecca di Marlboro quotidiani (esperienze che, tra l'altro, non ho la minima intenzione di provare, sia claro!) ti danno una benché piccolissima sensazione positiva, in principio. Io invece da quando ho duplicato il mio primo dischetto (*Shadow of the Beast*, numero 1 sull'elenco) sapevo di incamminarmi su un sentiero totalmente buio, di cui immagino sempre il termine, l'annichilimento. La lettera è stata troppo lunga: troppo spazio per parlare di così poco, e di così poca importanza.
Forse arriveranno i poliziotti (o più probabilmente gli uomini in camice bianco) e mi arresteranno mentre io sono ancora in pigiama (come per il Signor K. di kafkiana memoria). Ma stavolta avranno ragione, il Sistema sono io. Oddio, sono in una specie di cosa spirituale, ora dipendo solo dai macchinari della mia residua coscienza, che adesso sono abulicamente intenti a vergare queste inutili frasette. Staccatemi quei tubi, per favore. Fede Out. Stop. Power Off. Arrivederci a domani, sempre che riesca a trovare qualcuno.

*DekaDent*

*Ecco il Dorian Gray videoludico, l'Andrea Sperelli d'annunziano del crack, il Mann più schopenaueriano, quasi necrofilo. Comprendo benissimo l'atmosfera decadente e corrotta del tuo operare meccanico e svuotato di ogni spiritualità. Gli eccessi della pirateria uccidono il videogiocare, e tu ne sei l'esempio "vivente", se di vita videoludica si può parlare. Un collezionista che è collezionato dai suoi stessi videogiochi. Una farfalla con uno spillo tenuta ferma su un quadretto. Il pericolo dell'ingozzo, dell'avere tutto e del dover vedere tutto, ha snaturato il concetto stesso del divertimento, del giocare, trasformandosi in un'ansia irrazionale e angosciante di avere tutto. Il processo irreversibile e corrosivo della pirateria paragonato all'incubo kafkiano più cupo sarebbe piaciuto anche a Citati, Buzzati ne avrebbe tratto un fulminante racconto e Sclavi una sceneggiatura per Dylan Dog (a proposito, Il Testimone Arcano che appare in Quattro Storie di Sangue è un altro esempio dell'impossibilità dell'uomo di fronteggiare eventi che lo manipolano a piacimento). La pirateria è l'unica, drammatica e ossidante alienazione rossiana: chi gioca si aliena (positivamente, beninteso) solo finché non compare la scritta Game Over, mentre piratando si muore dentro. Spegni la macchina e accendi la vita, i tubi li staccano solo i perdenti, solo coloro che rinunciano a combattere.*

## ARTE PER L'ARTE

Caro MBF,
sono pienamente d'accordo con te nell'affermare che i videogiochi sono una forma d'arte.
Sono andato a fare uno studio in biblioteca ed ecco il rapporto:
1) L'arte è l'emanazione morale della realtà
2) L'arte è tutto l'uomo, il resto è solo fantasticheria
3) Tanto vale l'arte quanto il concetto della vita che ispira
4) I fiori s'incontrano dappertutto, ma non tutti sanno tessere una corona
5) Nell'artista e nel poeta c'è l'infinito
6) Il vero artista crea, copiano (cfr *Epic* & *Wing Commander*)
7) Lo scopo ultimo delle arti è il piacere
8) Il grande pittore, come il grande artista, incarna, è vero, ciò che è possibile all'uomo, ma ciò che non è comune all'umanità
9) L'arte non è imitazione ma illusione
10) Tutte le volte che le facoltà dell'uomo sono nella loro pienezza, esse debbono esprimersi con l'arte
11) Può essere un artista soltanto quegli che ha una religione propria, un'idea originale dell'aldilà
12) L'arte è verita, e verità è religione
13) L'arte è una tra le condizioni della vita umana, essendo un mezzo di comunione fra gli uomini
14) L'arte è il sentimento delle cose umane unito al presentimento delle cose divine
15) La differenza fra paesaggio e paesaggio è poca, ma vi è gran differenza fra chi li guarda.
Sid Justice & Mak the Pandu
PS
Tra sentirmi dire "Mi piaci" e finire *Ultima VI* preferisco finire il gioco. Perché finito andrei da quella ragazza (a meno che non abbia *Ultima VII* e allora il discorso cambia).

## EPILOGO

Secondo l'ormai citatissimo Nietzsche la maturità dell'uomo "significa aver ritrovato quella serietà con cui egli si applicava ai suoi giochi di fanciullo", e Schieller sembra proseguire il concetto affermando che "l'uomo gioca solo quando è un uomo nel pieno significato della parola, ed è completamente uomo solo quando gioca"...
Chi dei due ha ragione? Forse entrambi, forse nessuno. C'è chi cerca di trasvalutare valori, Marshal Law dà la caccia ai supereroi senza però trovarli e, a Castiglioncello, si conclude il convegno sul "Bambino On/Off" organizzato dal Coordinamento dei Genitori Democratici (chissà perché ma mi torna in mente il Pozzo e il Pendolo di Poe) con interessanti conclusioni. La Stampa del 9 maggio 1992 riporta il parere di Sergio Tavassi, segretario generale del Cgd, secondo cui le tecnologie informatiche aprono "nuove eccezionali prospettive didattiche e, consentendo il ragionamento di tipo associativo, danno vita a capacità di pensiero più aperte", mentre la controparte rileva che gli adolescenti hanno oggi un insufficiente controllo emotivo che si concretizza nell'incapacità di prendere decisioni o affrontare prove complesse (che non richiedano cioè un semplice sì o un no). Su un analogo articolo del Corriere della Sera di Paolo Fallai, il bambino dei Novanta è descritto come "spento" (Amilcare Acerbi, comitato sul gioco infantile), "cinico e indolente" (Anna Maria Mori, giornalista e scrittrice) e le cause di un simile imbarbarimento sarebbero, paradossalmente proprio i videogiochi, insieme a cartoni animati, televisione, ecc. Tutto questo mentre ci si avvia pigramente alla spiaggia, con un K sotto mano. Cadono tre foglie dall'albero e il tempo è relativo. Giovanni Drogo aspetta i Tartari, noi la felicità videoludica. La otterremo mai? Probabilmente no: il concetto di felicità è infinito ed inconcepibile, probabilmente non esiste, e non è quindi concretizzabile in un oggetto, nel nostro caso nel videogioco. Mi passi il joystick, Andrea? Avere o Essere? Giocare. La Megalopoli è morta e ci aspetta il Medioevo Prossimo Venturo. Siamo sessualmente frustrati? Secondo il filosofo Martin Klein "i videogiocatori sono insufficientemente preparati ad affrontare i conflitti dell'adolescenza. Incapaci di opporsi all'insostenibile peso della confusione, questi adolescenti paralizzati regrediscono allo stadio orale di sviluppo dove il meccanismo di difesa del nocciolo (si rifa a Jung, NdMBF) viene ritirato. Con la mano stretta ad impugnare la manopola di gioco, il joystick, gli adolescenti entrano in un mondo fantastico - quasi autistico - impregnato, saturato di autoerotismo, che è perfettamente progettato dai suoi creatori per catturare i conflitti e le lotte di giovani fissati" (da Video Kids, di Eugene F.Provenzo).
Game Over

*Matteo Bittanti*

# L'IMMAGINE E' FIERA DI VOI.

## 25° Salone Internazionale Strumenti Musicali, High Fidelity, Video ed Elettronica di Consumo

**Fiera Milano - 17•21 Settembre 1992**

STRUMENTI MUSICALI • ALTA FEDELTÀ • CAR STEREO • TV • HOME VIDEO
VIDEOREGISTRAZIONE • VIDEOGIOCHI • ELETTRONICA DI CONSUMO

CONCERTI SERALI  GARE DI KARAOKE

**Ingressi:** *PUBBLICO* - Porta Meccanica • Porta Edilizia
*OPERATORI* - Reception di Via Spinola

**Orari:** 9.30-18.30 giovedì 17 e lunedì 21
9.30-22.00 venerdì 18, sabato 19 e domenica 20

E' un'iniziativa

**Aperto al pubblico:** 17-18-19-20 - **Giornata professionale:** lunedì 21

Segreteria Generale SIM-HI•FI: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. (02) 4815541 - Fax 4980330

# ANNUNCI

## VENDITA

**VENDO giochi originali** per Amiga: Advantage Tennis, Out Run Europe, Eswat, European Super Leage, ecc. a L. 15.000 cad. Ordine minimo 3 giochi.
Maurizio tel. 0142/55574 ora di cena.

**Causa passaggio sistema superiore** VENDO modem 1200 baud a L. 150.000, ancora in garanzia, 1 mese di vita con istruzioni, programma per l'uso e un'agenda telefonica di banche dati gratuite.
Giorgio tel. 030/801453 dopo le ore 18,00.

**VENDO ad ottimo prezzo** ed in perfette condizioni A500 + espansione + drive esterno + monitor 1084S + stampante, ecc. (Prezzo trattabile, anche separatamente).
Domenico tel. 085/9462020 ore serali.

**VENDO i seguenti giochi originali** per A500: Populous 2, Utopia, Football Champ, Football Director 2 e Formula 1 Grand Prix, nuovi!!!
(Completi di confezione e manuali).
Prezzo trattabile!
Giorgio tel. 0331/668865.

**VENDO A500** con espansione da 4,5 MB, 1MB Chip RAM, 3.5 MB fast RAM, 1 joy, il tutto a L. 500.000.
Luca tel. 0142/55405 ore pasti (solo se interessati).

**VENDO videogiochi originali** per A500: Midwinter II (Microprose), Fascination, Black Crypt, Monkey Island I.
Marco tel. 06/6621567.

**VENDO per Amiga** i seguenti giochi originali a metà prezzo: Fascination, Cybercon 3, Murder, Future Wars, F1 G.P. Circuits.
Alessandro tel. 089/754220.

**Collezionista VENDE** circa 300 numeri di riviste di videogiochi. Periodo dall'83 in poi. Molti numeri rarissimi, veramente da collezione. A partire dalle prime uscite di Electronic Games, Videogiochi, Computer Games, fino ai più recenti K, Zzap, The Games Machine, Computer + Videogiochi, Videogames & Computer World. Migliaia di prove, recensioni, soluzioni ormai introvabili. Tratto preferibilmente con Abruzzo e zone limitrofe e non cedo numeri singoli. Prezzi (modici) da concordare.
Roberto tel. 085/4217468.

**PC XT 8088 Philips IBM** compatibile 4,77/10 Mhz 512K RAM scheda video Hercules/CGA MS-DOS 3,30 VENDO a L. 400.000.
Maurizio tel. 011/282073.

**VENDO causa passaggio a PC-IBM** compatibile i seguenti programmi originali per Amiga ad un prezzo interessante (meno della metà del costo reale): Dragon's Lair, Space Ace, Prison, Batman the Movie, F1 Manager, Xenon II Megablast, Sim City, Oil Imperium, Virus Killer V3,1. I programmi sono in stato perfetto e rigorosamente funzionanti. Per informazioni e acquisto sono sempre disponibile.
Davide tel. 071/731417 dalle ore 18,30 alle ore 21,00.

**VENDO i seguenti giochi** per PC-IBM compatibile tutti originali, con libretti di istruzioni, come nuovi (caricati una sola volta su disco rigido): Monkey Island (italiano), Gobliins (italiano), Crystals of Arborea, Elvira, Eye of the Beholder, King Quest V (italiano), Loom, Paperino Impara l'Alfabeto, Wonderland. Tutti a metà prezzo.
Antonio Forgiarini tel. 0547/27760 di mattina.

**VENDO monitor per Amiga** stereo a colori, modello Commodore 1081 a L. 280.000.
Marco Milani via Cesare Pavese, 2 - 27058 Voghera (Pv).

**VENDO gioco per Amiga** Retee!, per errato acquisto, a L. 30.000 spese postali a mio carico.
Giacomo Colangelo via Sabotino, 12 - 20047 Brugherio (Mi).

**VENDO le seguenti riviste** a L. 5.000 l'una: "Computer + Video Giochi" e "Console Mania" (tutti i numeri), "Zzap!" (dall'11 al 59) "Videogame & Computer World" (dal 17/91 al 4/92) più "Tour Sinclair" e "Sinclair User" (anni '87 - '89).
Stefano tel. 06/5034325.

**VENDO "K" n° 10** e dal n° 13 al n° 38 a L. 5.000 cad., oppure a L. 110.000 in blocco.
Stefano tel. 0421/44488 ore pasti.

**VENDO causa passaggio** a sistema superiore C64 (modello nuovo) completo di registratore, 2 joystick, manuale e molti giochi originali, tutto in ottime condizioni a L. 360.000 trattabili.
Giulio tel. 0444/985650 dalle ore 14,00 in poi.

**VENDO Olivetti PC-1,** compatibile IBM 100%, grafica C.G.A., monitor bianco e nero, 512 Kbyte, il tutto in ottimo stato con l'aggiunta di oltre 50 giochi come The Blues Brothers, Gobliins e altri. Il prezzo intorno alle L. 700.000 e ampiamente trattabile!!!
Simone tel. 0734/859379 ore pasti.

**VENDO per Amiga** il gioco Merchant Colony (in italiano) in perfette condizioni a L. 18.000 + L. 3.000 di spese anziché L. 49.000. Vendo anche Cisco Heat (Amiga) a L. 10.000 anziché L. 30.000.
Luca Montresor via Ormanetto, 24 - 37139 Verona tel. 045/8902850.

## CERCO

**CERCO disperatamente** i seguenti giochi per A500: Super Monaco Gp, Agony, Space Ace 2; cerco inoltre possessori Amiga per scambio giochi.
Lucio Riulini Via Aldo Moro, 19 - 33028 Tolmezzo (Ud).

**CERCO disperatamente** videogiochi di qualsiasi genere per Atari ST 520, sono disposto allo scambio o anche all'acquisto, anche senza manuale; non sono assolutamente interessato a giochi del genere "Role Game".
Gregorio Gori tel. 0586/579484 ore pasti.

**CERCO A500** in vendita ad un prezzo non superiore a L. 350.000. Max serietà.
Davide Longhi via Tiraboschi, 44/B - 41012 Carpi (Mo) tel. 059/698262.

**CERCO disperatamente** il gioco originale per A500 ZaK McKracken, e se è possibile completo di trucchi, in cambio oltre a pagarlo ricambio con soluzione di The Secret of Monkey Island, dalla prima all'ultima parte.
Dario tel.081/7515591.

**CERCO disperatamente** tutti i dischi a 45 giri dei Queen dal 1973 ad oggi. Cerco anche il cofanetto di "The Complete Works", pubblicato nel dicembre del 1985 sempre dai Queen. Confido nella vostra massima serietà.
Mauro Benedetti via Tertulliano, 38 - 20137 Milano tel. 02/5512677.

## SCAMBIO

**SCAMBIO programmi** (giochi e utilities), manuali per PC. No lucro. Massima serietà. Alcuni titoli: Monkey Island 1-2, Mike Dikta, Civilization, Advantage Tennis, Tennis Cup 2 e molti altri. Annuncio sempre valido.
Antonio tel. 0823/912656 pomeriggio.

**SCAMBIO software** per Amiga. Dispongo di tutte le ultime novità. Astenersi eventuali venditori o perditempo.
Francesco tel. 079/350071.

**SCAMBIO software** per PC MS-DOS soprattutto nella zona di Padova. Alcuni dei miei titoli: King's Quest 5, Space Quest 4, Larry 5, The Godfather e molti altri.
Valentino Turato via Ronchi Bassi, 13 - 33135 Padova tel. 049/617589.

**SCAMBIAMO software** per PC-IBM & compatibili con chiunque desideri contattare l'"International PC-Club" (I.P.C.). Solo max serietà.
Andrea Lana via Bazzati, 21 - 35011 Campodarsego (Pp) tel. 049/5565395 dalle ore 19,00 alle ore 21,00.

**SCAMBIO programmi per Macintosh**.
Claudio tel. 02/9242237 (ora di cena).

**SCAMBIO giochi** per PC tra i quali Prince of Persia, Red Baron, A-10 Tank Killer, Lemmings e altri.
Andrea Martelli tel. 02/5274656 ore pasti.

**SCAMBIO software** per PC IBM e compatibili. Alcuni dei miei games sono: Terminator II, Teenage Hero Mutant, Ninja Turtles, Budokan, The Games: Winter Challenge, Ritorno al Futuro 2, Mean Streets (VGA 256 colori), Rambo 3, The Simpsons.
Dario Carbè viale Roma, 84 - 87043 Bisignano (Cs) tel. 0984/951511.

**SCAMBIO modules, sones**, samples per Amiga (possibilmente house/techno) con possessori di digitalizzatore audio nella zona di Bologna. Max serietà.
Gianluca Mazzanti via Valleverde, 13 - 40067 Rastignano (Bo) tel. 051/743730.

**Vendo o preferibilmente SCAMBIO** software per A500. Tutte ultime novità del mese. Sono disponibili molte soluzioni e trucchi per i giochi.
Sandro Cocciardi tel. 0883/401245 ore pasti.

## CONTATTI

**Cerco disperatamente** CONTATTI per scambio software Atari ST in tutta Italia. Max serietà, no scopo lucro.
Davide tel. 0873/342086.

**Cerco CONTATTI per** scambio giochi e programmi per A500 in tutta Italia, ma preferibilmente nelle zone di Arezzo e paesi circostanti. Annuncio sempre valido.
Andrea tel. 0575/613060 ore pasti.

**Finalmente è nato Outlaw Star Amiga 500 Club** a Roma! Il Club offre ai soci giochi originali, dischi vergini e centinaia di trucchi, mappe e password di ogni genere, più l'esclusiva rivista "Amiga Star Club 500", un mensile con l'aggiornamento ufficiale su tutti i soci del club e le novità! Sono inoltre previste bimensili gare per ogni gioco! Manda il titolo del gioco in cui vorresti gareggiare e confrontarti! E inoltre, ai primi 5 soci una mega sorpresa!
Simone Speziale via Kossuth, 7 - 00149 Roma tel. 06/5506097 ore serali.

**Amiga Club Milano** cerca nuovi CONTATTI in tutta Italia. Vasta disponibilità di software.
Marco Ruggi via del Cavaliere, 8 - 20090 Opera (Mi) tel. 02/57601885 dopo le ore 15,00.

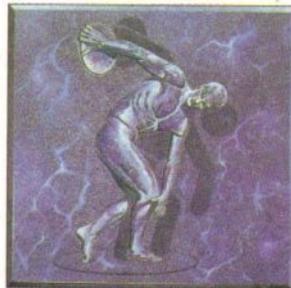
**Magic Amiga Club** cerca soci in tutta Italia!!! Iscrizione gratuita. Disponibili ultimissime novità. Perché scegliere proprio noi? Semplice perché siamo i migliori. Annuncio valido fino alla fine dei tempi.
Luca tel. 0872/45102.

**Cerco CONTATTI** con possessori di Amiga appassionati di house music per scambio samples, moduli soundtracker e informazioni. Cerco Sampler Player; scambio programmi e giochi.
Roberto Anselma via Giovanni XXIII, 20 - 12063 Dogliani (Cn) tel. 0173/70537 ore serali.

**Appassionato di giochi di ruolo (D & D, Cthulhu, ecc.)** di 17 anni, desidera corrispondere con ragazzi/e appassionati/e del genere di qualsiasi età e cerca giocatori di ruolo a Pistoia e dintorni per formare un gruppo con cui giocare e divertirsi.
Fabrizio Sighele via Santini, 72 - 51039 Quarrata (Pt).

INDIANA JONES
and the
FATE of ATLANTIS™
"IL FAMOSO ARCHEOLOGO E' TORNATO NELLA SUA AVVENTURA PIU' AVVINCENTE!"
disponibile per AMIGA e PC.
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.
LUCAS Arts

Presenta

# ISPAÑA THE GAMES '92

COMPETI
CON I
MIGLIORI

## LA SENSAZIONE DI PARTECIPARE ALLE OLIMPIADI!

OLTRE 30 GARE!
TUTTE le discipline di atletica leggera... animazione stupefacente e azione mozzafiato!

GESTIONE DELLA SQUADRA
Allena i tuoi atleti per la più importante competizione dell'estate.

L'ALBUM DELLE CELEBRITÀ
Nella confezione la storia dei giochi e delle imprese dei vincitori di tutti i tempi. Possibilità di mettere a confronto le prestazioni dei componenti della tua squadra con quelle dei detentori dei record mondiali.

## IL GIOCO DEI GIOCHI

AMIGA. PC & COMPATIBILI

LEADER
DISTRIBUZIONE